

PC PLAYER

AUF DER ÜBERHOLSPUR

Destruction Derby
Indy Car 2 ❄ **Bleifuß**

FAMILIENPLANUNG

**PCs im Test: Komplett-
Systeme für Einsteiger**

SPIELE-CHECK AUF 50 SEITEN

Frankenstein ❄ **Wetlands**
Sensible World of Soccer

DIAMONDS TRUMPFKARTE

**Edge sei dank: Sega-
Spiele auf dem PC**

DIE FANTASTISCHE VIER

**Wing Commander 4:
Das Millionen-Spiel**

Fest der Hiebe: Die besten Prügelspiele · **Brotkiste:** C 64-Emulator mit Software
Kino-Update: Cinemania '96 im Test · **Temposünder:** Pentium-Chips im Vergleich



$$\left(\frac{M \times \sqrt{A_c + H}}{S \sqrt{GA}} \right) \times 8$$

= *NEED for SPEED*

*"Feine Texturen und
schneller Bildaufbau machen
The Need for Speed extrem realistisch."*

85% PC Games 1995



A = Adrenalin



S = Sound



S = Sound



V = View



G = Geschwindigkeit



A = Anschließen

Testen Sie die Autos, von denen Sie schon immer geträumt haben ... **THE NEED FOR SPEED** glänzt mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische Straßen und Rennstrecken.

THE NEED FOR SPEED - Fahren Sie Ihren Traum



ELECTRONIC ARTS®

Im WWW finden Sie Electronic Arts und **NEED for SPEED** unter <http://www.ea.com/> • Exklusiv-Vertrieb durch Klingensicht GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 0634 46 00, Fax: 0 24 0634 46 44 • Electronic Arts Hotline: 0 52 41 2 60 24.

ROAD & TRACK®



Besuchen Sie uns in Halle 17, Stand E16/B17



VERLÄNGERUNG

Man könnte schamlose Werbung in eigener Sache unterstellen, aber glauben Sie uns: Es ist wirklich blanker Stolz auf das jüngste Baby, der uns hier über ein Sonderheft schwadronieren läßt. Der Name »CD Player« schmückt seit letzter Woche wieder die Kioske. Allerdings mit neuem Logo und neuem Konzept: In diesem Special vergleichen wir den PC mit der neuen Generation von CD-Spielkonsolen. Segs Saturn, Sony Playstation und 3DO werden ausführlich beleuchtet; dazu gibt's reichlich Tests der Next-Generation-Software. Wenn Sie wissen wollen, für welche Spielertypen sich die Anschaffung einer CD-Konsole lohnt, blickt »CD Player« bestimmt weiter. Diese selbstlose Eigenproduktion der Redaktionen von PC Player und dem Meringer Zentral-Video-Spielerorgan »Maniac« ist ab sofort für DM 9,80 erhältlich.



Für lange Büroabende im melancholisch-versebelten Pöinger Industriegebiet sorgte natürlich auch die vorliegende PC Player-Ausgabe - der Umfang läßt einen um die armen Heftklammern bangen. Kurz vor Redaktionsschluß flutschten mit vorweibschlicher Emsigkeit jede Menge neue CD-ROMs rein. Aktuelles Trendgenre sind Rennspiele: »Fatal Racing« wird diesen Monat getestet; dazu gibt's ausführliche Vorabinfos über »Bliefues«, »Destruction Derby« und »Indy Car Racing 2.0«.

Zum Abschluß noch die volle Dosis »monthly soap« mit aktuellen Redaktions-Internas: Rolsnd Austint ist zur Deadline wohlbehalten aus seinem »Hurrs-Studium-ist-fertig«-Urlaub heimgekehrt. Die Redaktions-Kontaktkgruppe nimmt Verhandlungen für einen neuen Sammelbildtermin mit unserem überaus beschäftigten Inhaus-Fotografen auf. Nicht verlorengegangen ist auch Jörg Langer, der nach drei Wochen USA sichtlich gerührt über den Spielsstapel war, den wir für ihn reserviert hatten (»Du bist doch frisch und erholt? Dann schaffst Du den Test sicher übers Wochenende...«).

Beschauliches blättern wünscht

Ihr PC-Player Team



Heinrich
Lenhardt

Babs
Schwaiger

Susan
Sablowski

Henrik
Fisch

Manika
Stoschek

Jörg
Langer

Florian
Stangl

PC PLAYER

Verweihnachtliche Versuchung: Lohnt sich die Sony Playstation als Zweitgerät für Intensivspieler?

32

aktuell

WING COMMANDER 4 8
Alle wichtigen Facts zum
Millionenspiel

QUAKE, ABUSE & HEXEN 12
Die neue Actionwelt aus den USA

INTERPLAY-BESUCH 14
Infos über Descent 2, The Mummy
und weitere Neuheiten

WESTWOOD:
DAS INTERVIEW 20
Im Gespräch mit dem Produzenten
von »Command & Conquer«

THIS MEANS WAR 22
Echtzeit-Strategie von Micraprase

INDY CAR RACING 2 24
Papirus' neuer Renner

BLEIFUSS 26
Im Windschatten von »Ridge Racer«

DESTRUCTION DERBY 28
Vallkasko-Action von Psygnosis

SPACE MARINES 3D
Software 2000 ganz strategisch

TEST:
SONY PLAYSTATION 32
32-Bit-Spielkonsole mit 3D-Talent

BUCHMESSE FRANKFURT 36
CD-ROM-Report

HITPARADEN 38
Aktuelle Spiele-Charts

SPIELE-ENTWICKLUNGS-
LAND 40
Streitgespräch um deutsche Program-
mierkunst

KURZMELDUNGEN 44
Rund ums PC-Entertainment



software

DAS 64'ER-CD-ROM 48
Commodore 64-Emulator plus
Software

CINEMANIA '96 50
Kino-Update von Microsoft

3D-ACTION SELBST
GEMACHT 52
Das »Game Construction System«
im Test

PC JUNIOR -
SOFTWARE FÜR KIDS 56
Test: »Maxi und Prof. Rebus«

SOFTWARE-KURZTESTS 58
Star Trek Manual
God's Grave
Radar

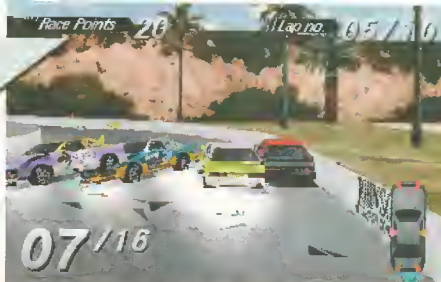
BIZARRE ANWENDUNG:
ROSWELL 6D
Alien-Obduktion auf CD-ROM

SPIELE-SPECIAL:
PRÜGELSPIELE 62
Fest der Liebe

BUG-REPORT 182
Programmfehler, Updates, Patches

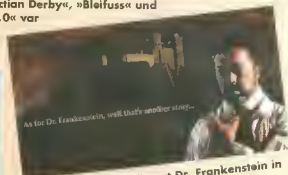
NEUE SHAREWARE 184
Die besten Programme im Kurzttest

ONLINE-NEWS 186
Trends und Infos aus der Mademwelt



Action auf Rädern: Wir stellen die neuen PC-Rennspiele »Destruction Derby«, »Blifuss« und »Indy Car Racing 2.0« vor

28



Tim Curry verkörpert Dr. Frankenstein in Interplays gleichnamigem Grusel-Adventure. Test ab Seite 72



hardware

TEST: FAMILIEN-PCS 16D
Was taugen Multimedia-Kompletsysteme?

TEST: SIDEWINDER 168
Der erste Joystick von Microsoft

DIAMOND EDGE
3D-GRAFIKKARTE 17D
Sega-Spiele auf dem PC

PENTIUM-TEMPOTEST 174
Von 60 bis 133 MHz

KEINE PANIK: FESTPLATTE
VERDOPPELN 178
Die Tücken von Drive Space

Wenn Dir der es nicht geht



Fußjucken holt man sich nicht nur in
öffentlichen Badeanstalten. So was
kann auch im Blut liegen. Zumindest,
wenn Benzin durch deine Adern fließt.

Da hilft dann nur eins: Bleifuss, der
Arcade-Renner, bei dem du sieben
Gegnern gleichzeitig zeigen kannst,
wer der König der Landstraße ist.



PCGA 1/5:
"Bleifuss ist mit Yo Igna
an alles vorbei, hat
immer an zu sehen Cap."
OVERLAY 10/9:
"leider ist schnell,
ehr schnell!"

Falls dir das zu aufregend ist, versuch's
doch mal mit Klöppeln. Oder guck
beim exzessiven Liebesspiel der Wein-
bergschnecken zu, alter Spanner.

BLEIFUSS
BLEIFUSS

DER COUNTDOWN

Nur nach wenige Wochen bis zum Erscheinen des Weltraum-Epos »Wing Commander 4«: Das teuerste Projekt der Spielegeschichte eilt mit Riesenschritten seiner Fertigstellung entgegen. Im jüngsten Kapitel van Origins SF-Sago müssen Sie als Colonel Blair einen Bürgerkrieg beenden.

Weihnachten 1994: »Wing Commander 3 – Heart of the Tiger« rauscht an die Spitze der Spielecharts, putzt selbst »Magic Carpet« vom Thron und sorgt für Superlative en masse. Die 2 Millionen Dollar teure Produktion setzte neue Maßstäbe und brachte eine ganze Reihe prominenter Schauspieler auf den Bildschirm. Der 4. Teil der Wing-Commander-Saga (Untertitel: »The Price of Freedom«) übertrifft die drei Vorgänger bei weitem, nicht nur was die Kosten angeht: die liegen jetzt bei schlapen 9 Millionen Dollar. Dieser Aufwand ist für ein Computerspiel beispielsweise, wenngleich sich am eigentlichen Spielprinzip nicht viel ändern wird. Die Film-

aufnahmen erinnern an hochklassige Kinostreifen, die in der Produktion wesentlich teurer waren. Doch Hersteller



Aug' in Aug': Als Colonel Blair haben Sie es mit einem arroganten Kriegstreiber zu tun.

Origin mit Regisseur Chris Roberts hat einen Schritt in die richtige Richtung getan, indem man auf die bewährte Blue-Box-Technik verzichtete. Anstatt die Schauspieler in Computergrafiken zu kopieren, wie im dritten Teil geschehen, standen die Hollywood-Stars in echten, aufwendig gebauten Kulissen.

Mark Hamill, der einst als Luke Skywalker das Laserschwert schwang, spielt auch im vierten Teil wieder den Colonel Christopher Blair. Dieser hat sich nach dem vernichtenden Feldzug gegen die katzenartigen Kilrathi zurückgezogen und lebt glücklich und zufrieden als Landwirt. »Rein zufällig« trifft er in

einer Kneipe auf den ewigen Schwerenöter Maniac, der ihn über den Stand der politischen Lage informiert. Nach dem Vernichtungskrieg gegen die Kilrathi herrschte kurze Zeit Frieden, doch dann entbrannte in den Randbereichen des Sternereichs ein grausamer Bruderkrieg. Aussteiger Blair bekam davon nur wenig mit und ist nicht unbedingt begeistert, als er von seinem früheren Kommandanten Tolwyn wieder in den aktiven Dienst zurückgeholt wird. Tom Wilson, der den Biff in den »Zurück in die Zukunft«-Filmen spielte, kalauert sich als Elefant im Porzellanladen erneut durch die mehrstündigen



Die spektakulären blauen Schuttschirme bewahren unsere Raumschiffe wieder vor dem wütenden Laserfeuer der Gegner. Diesmal treten Piraten und andere Schurken gegen die »Guten« an.



In die großen, mit besseren Texturen ausgestatteten Trägerschiffe dürfen Sie wieder hineinfliegen.



Bei den Weltraum-Missionen kommt geballte Action nicht zu kurz. Grundlegendes hat sich an den 3D-Kämpfen nicht geändert.

LÄUFT



Regisseur Chris Roberts (rechts), einst Programmierer des Ur- »Wing Commander«, weist Malcolm McDowell (links) und Mark Hamill in ihre Rollen ein.

Monica, Blair und Paladin im Hangar: Statt die Schauspieler in gerenderte Computergrafik einzukopieren, ließ Chris Roberts insgesamt 38 Kulissen bauen.



Videosequenzen.

Natürlich schafft er es, Blair für den Kampf zur Beendigung des Bruderkriegs zu gewinnen. Doch beide stehen vor gravierenden Problemen, da nicht klar ist, wem innerhalb der Konföderation sie eigentlich trauen können.

Die Handlung nimmt unweigerlich ihren Lauf und Christopher Blair rumpelt gewaltig mit seinem Kommandanten Tolwyn zusammen, den wieder der kantige Malcolm McDowell spielt. Offenbar hat dieser von seiner Rolle als Professor Soran im siebten Star-Trek-Epos »Treffen der Generationen« profitiert, denn er wirkt noch ein Stück energischer, als er es schon in »Heart of the Tiger« war.

Als Drehbuch-Autoren verpflichtete der mittlerweile zum Regisseur aufgestiegene Programmierer und Designer Chris Roberts keine geringeren als Terry Borst und Frank DePalma, die auch schon die spannende Handlung des dritten Teils schufen. Damit das ganze weniger einem Computerspiel als einem Hollywood-Kinofilm ähnlich sieht, filmte Roberts seine Akteure Hamill, Wilson & Co. vor insgesamt 38 Kulissen, in denen auch mit aufwendigen Spezialeffekten nicht gespart wurde. Explosionen und Stunnen scheinen für Roberts ebenso selbstverständlich zu

sein wie die Unterstützung von Hi-Color Grafikarten. Damit sehen Sie die imposanten Filmszenen unter Super VGA mit über 65.000 Farben; dagegen wirkt »Heart of the Tiger« richtiggehend veraltet.

Die Zufriedenheit der Filmcrew im Wing Commander-Lager wirkt sich offenbar auch auf die Programmierer aus. Die Super-VGA-Grafik in den Weltraum-Action-Sequenzen wurde weiter optimiert und ist etwas schneller geworden, wie eine spielbare Demo-Version zeigte. Neben den bereits bekannten Raumschiffen

wie »Hellcat« oder »Arrow« gibt es wieder riesige Schlachtschiffe, die dank neuer Texturen noch eine Spur besser aussehen. Außerdem trifft man auf einige neue Gleiter, die ähnlich den »Transformers« ihre Form verändern und beispielsweise für einen Angriff die Außenflügel nach unten schwenken. Die bewährten Elemente wie die diversen Waffensysteme, die griffige Steuerung oder die verschiedenen Kameraperspektiven wurden auch für Wing Commander 4 übernommen.

Obwohl die Kosten für die Produktion immens gestie-

gen sind, müssen Sie nicht annähernd so viel investieren, um »The Price of Freedom« zum laufen zu bringen. Ein 486er mit 50 MHz und 8 MByte RAM sind die Grundausstattung, ein dicker Pentium und eine schnelle Grafikkarte mit genügend Speicher für den Hi-Color-Modus erhöhen das Spielvergnügen gewaltig. Ungewöhnlich genügsam gibt sich Origin beim beanspruchten Festplattenbedarf: Mit nur 10 MByte wurde der Minimalbedarf des dritten Teils kurzerhand halbiert.

Damit die Motivation nicht allein durch

die beeindruckenden Filmszenen hochgehalten wird, versprechen uns die Origin-Designer ein verbessertes

Missions-System mit

erweiterten Optionen und eine

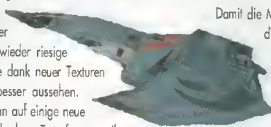
sich verzweigende Handlung. Natürlich stehen Ihnen wieder verschiedene Wingmen zur Seite, die dank unterschiedlicher Charaktereigenschaften und fester Dienstpläne nicht immer zur Verfügung stehen. Der geplante Veröffentlichungstermin ist der 27. November; wir hoffen, Ihnen im nächsten Heft einen ausführlichen Test präsentieren zu können. (fs)



Die Filmszenen wurden im Gegensatz zum dritten »Wing Commander«-Teil in echten Kulissen gedreht. Auch wilde Schießereien kamen diesmal vor.



In der Kneipe trifft Colonel Blair auf Monica. Die Szene erinnert ein wenig an den Raumhafen Mas Easley im ersten »Krieg der Sterne«-Film.



Vielleicht haben Sie bald M Vielleicht liegen Sie

HOTLINE 040/33113 - INTERNET: www.cq.all/ve

Jetzt im Handel

PC
CD-ROM

Komplett in deutsch. Mit digitalisierten deutschen
Sprachaufnahmen

Das Ziel: die Weltherrschaft. Der Schlüssel:
eine Pflanze. Befehligen Sie die Armeen
aus intelligenten Cyborgs auf ihren
Missionen dieser bahnbrechenden

Echtzeitsimulation. Das reicht Ihnen noch
nicht? Dann stellen Sie sich dem Kampf
Mann gegen Mann über Modem oder
Netzwerk. Falls Sie nicht genug Leute

COMMAND & CONQUER IST EIN MARKENZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. © WESTWOOD STUDIOS INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

acht über die gesamte Erde. auch bald drunter.



91% ... ein tolles Programm
hat das Genre momentan nicht
zu bieten."
Jörg Langer, PC-PLAYER 8/95
90% „Command & Conquer
ist das Echtzeitstrategie-
spiel 1994.“
Oliver Wagne, PC GAMER 9/9

kennen oder zuwenig Hirnschmalz für
eine gute Strategie haben, beobachten
Sie doch Goldfische. Oder stecken Sie
Tischdeckchen, elende Spaßbremse.

COMMAND & CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

HEXEN UND

ERDBEEN

3 x harte Action, frisch aus amerikanischen Entwicklerstudios: »Abuse«, »Quake« und »Hexen: Beyond Heretic« schießen scharf.

Was macht einer der erfolgreichsten Programmierer, wenn er bereits einen Ferrari Testarossa besitzt und keine Lust mehr hat, wieder ein 3D Ballerspiel zu schreiben? Richtig, er setzt sich ab und bringt einen actionreichen Genre-Mix heraus. John Carmack war einer der Programmierer des in Deutschland indizierten »Doom« bei id Software. Ähnlich wie seine früheren Kollegen sitzt er jetzt wieder ernst vor dem PC und gibt Programmcode ein.

Bei id basteln derzeit Jay Wilbur und Mike Wilson an »Quake«, dem offiziellen Nachfolger zu »Doom«. John Romero von id Software wacht derzeit als Designer über »Hexen: Beyond Heretic«, Nachfolger des ebenfalls indizierten »Heretic«. Programmierer sind wieder die Jungs von Raven Software. Und John Carmack, mittlerweile Chef seiner eigenen Firma CrackDotCom, bringt in seinem neuen Spiel »Abuse« geschickte Elemente der Genres Jump-and-Run und Action-Adventure unter einen Hut.

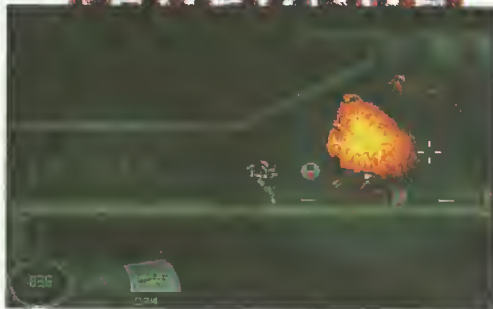
Abuse: Action-Adventure

Das Szenario von Abuse erinnert stark an den Film »Alien«, auch die außerirdischen Gegner haben eine große Ähnlichkeit mit den Geschöpfen des Schweizer Künstlers H.R. Giger. Sie steuern in Abuse einen durchtrainierten Kämpfer, der in düsteren Levels, die Sie von der Seite sehen, von ganzen Horden grimmiger Monster gejagt wird.

Die Steuerung erinnert etwas an das Amiga-Spiel »Walkers«, denn auch hier dirigieren Sie mit der Tastatur Ihren Kämpfer und per Maus das Fadenkreuz, mit dem Sie neben den Bösewichten auch Geheimtüren und lästige Sicherheitseinrichtungen unter

Beschuß nehmen.

Die Levels sind zwar teils sehr groß, aber linear aufgebaut, so daß Sie keine Angst haben müssen, sich irgendwo zu verlaufen. Computer-Terminale dienen als Continue-Points, an denen der Spiel-



Nur 2D, aber trotzdem Action satt: »Abuse« ist eine spannende Mischung aus Action-Adventure und Jump-and-Run.

stand gespeichert werden darf. Außerdem sorgen diverse Waffensysteme dafür, daß die feindliche Übermacht kein allzu leichtes Spiel hat.

Eine weitere Besonderheit von Abuse ist, daß gleich der Level-Editor mitgeliefert wird, den auch John Carmacks Team benutzt. Damit darf jeder Spieler nach Herzenslust neue Labyrinth designen und frei verbreiten. John Carmack fordert außerdem jeden Programmier-Fan unter den PC-Besitzern auf, aus seinem Hobby Geld zu machen und die Grafikengine von Abuse zu kaufen. Damit könne jeder im Rahmen der Lizenzvereinbarungen neue Spiele produzieren.

Quake: Polygon-Power

»Quake« ist mehr als nur ein Nachfolger zu den beiden in Deutschland indizierten »Doom«-Titeln. Die Programmierer von id Software haben vor allem die Grafik überarbeitet, um das Gefühl, durch einen real

existierenden Raum zu gehen, noch zu verstärken. Am spielerischen Inhalt soll sich nicht viel ändern, es wird also wieder handfesten Einsatz von Schußwaffen geben.

Während die Grafik der Vorgänger auf Bitmaps beruhte, also aus gepixelten Bildern bestand, verwendet id Software für Quake größtenteils Polygone, die mit Texturen überzogen sind. Das hat den Vorteil, daß die Fantasy-Welt »richtig« dreidimensional ist – bei »Doom« wurde dagegen kräftig geschummelt. Wenn wirklich einmal Bitmaps statt Polygone



Die Gebäude von »Quake« weisen eine beachtliche Höhe auf – Schwindelfreiheit ist Pflicht!



»Quake« setzt auf hervorragende Texturen und schnelle Grafik. Spielfiguren sind in der ersten Grafikdema leider noch nicht enthalten.



Die in Echtzeit berechneten Lichteffekte von »Quake« sind enorm realistisch

Die »Abuse«-Außerirdischen sind ähnlich lästig wie Ridley Scotts »Alien«



»Hexen: Beyond Heretic« soll mehr Rollenspiel-Elemente enthalten

Die »Hexen«-Monster sind dank einer Glätt-Technik aus der Nähe nicht so pixelig ▼



verwendet werden, platziert man sie schlaunweise an Stellen, die der Spieler ohnehin nicht erreichen kann. Dadurch werden die Objekte auch nicht so grob pixelig, wenn man sich ihnen nähert.

Die Programmierer nutzen die Polygon-Technik auch für noch realistischere Licht- und Schatteneffekte, die für jedes einzelne Objekt individuell bestimmt werden. Doch damit nicht genug: Die physikalischen Verhältnisse sind ungleich realistischer als in früheren Spielen von id. Nehmen wir zum Beispiel an, daß der Spieler eine Treppe hinabgeht. Im wirklichen Leben blicken wir dabei mit gesenktem Kopf auf die Stufen; diesen Effekt simuliert die neue id-Engine, was viel natürlichere Bewegungen zuläßt. Außerdem muß man nun besser darauf achten, wo man steht. Auf einem schiefen Untergrund rutscht man zwangsläufig abwärts.

Quelle wird neben der VGA-Auflösung von 320 x 200 Pixel auch den Tall-Res-Modus von 320 x 400 Pixel unterstützen. An Super VGA denken die Programmierer nicht: »Wir wollen nicht, daß das Spielgefühl wegen der langsamen Grafik den Bach runtergeht«. Bis zum fertigen Produkt ist es aber noch ein weiter Weg, denn im Rahmen der Spielemesse ECTS im September in London war erst eine Grafikdemonstration zu sehen. Die Jungs von id Software wollen sich auch auf keinen Termin festlegen lassen.

Hexen: Fantasy-Fest

Wesentlich früher wird »Hexen: Beyond Heretic« fertig sein. Das Programmiererteam ist wieder Raven Software, doch »Doom«-Coder John Romero arbeitet als Chef-Designer mit. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger fallen demnach nicht so kross wie bei den anderen Produkten aus. Das Fantasy-Szenario ist grafisch etwas detaillierter, besonders herabfallende Blätter von Bäumen oder zersplinternde Glasscheiben sehen recht eindrucksvoll aus.

Die schaurigen Monster sind wieder aus Bitmaps geblendet, dank eines »Anti-Aliasing« genannten Glätt-Effekts aber nicht so pixelig, wenn sie nahe beim Spieler stehen. Zur Auswahl stehen drei Spielfiguren, die als Kämpfer, Magier oder Kleriker ins düstere Feindesland ziehen und entsprechende Fähigkeiten mitbringen. Dadurch ist es reizvoll, das Programm mehrmals zu spielen, denn die Lösungswege sind teilweise

unterschiedlich.

Wie schon in Heretic gibt es neben verschiedenen normalen und magischen Waffen diverse Zauberkrafttränke, die eine heilende oder vernichtende Wirkung haben. Manche Gegenstände sind in Urnen versteckt, die mit einem gezielten Fausthieb zentriert werden. Die Objekte wandern dann ins Inventar, das unverändert vom Vorgänger übernommen wurde. Das Leveldesign ist noch ein Stück vertrackter geworden. An allen Ecken und Enden wimmelt es von Fallen, außerdem sind die Ausgänge oft sehr gut versteckt. »Hexen: Beyond Heretic« geht somit noch einen Schritt weiter in Richtung Adventure/Rollenspiel. (fs)

ABUSE-FACTS

- **Designer:** John Carmack
- **Hersteller:** Crack-Dot-Com
- **Genre:** Action-Adventure/Jump-and-Run
- **Erscheinungsdatum:** Januar 1996
- **Besonderheiten:** Eingebauter Level-Editor; Steuerung der Spielfigur per Tastatur, des Fadenkreuzes mit der Maus.

QUAKE-FACTS

- **Designer:** Joy Wilbur, Mike Wilson
- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** 3D-Ballerspiel
- **Erscheinungsdatum:** nicht vor Mitte 1996
- **Besonderheiten:** 3D-Umgebung berücksichtigt physikalische Einflüsse; Polygon-Grafik mit Texturen statt Bitmap-Technologie.

HEXEN-FACTS

- **Designer:** Raven Software
- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** 3D-Action-Rollenspiel
- **Erscheinungsdatum:** Januar 1996
- **Besonderheiten:** Drei verschiedene Spielfiguren zur Auswahl.

Tut[®]

KEYBOARD

Vision



**KABELLOS
DURCH
INFRAROT!**

GANZ GROSS IM KLEINEN FORMAT:

Nur platzsparende 29 x 14 x cm groß – statt üblicher 49 x 21 cm! Kabellos, Arbeitsentfernung bis 10 m, großer Aktionswinkel!



batavia

M. SAWATZKY

Fax: 0 85 46 / 16 92

Winterplay

Rollenspiele, Strategie, Abenteuer, Action: Unter koliförmiger Sonne reifen bei Interplay derzeit Spiele verschiedenster Genres. Vor Ort bekommen wir Top-Projekte wie »Descent 2« und »The Mummy« zu Gesicht.

Die oberste Prämisse von Interplays Firmengründer und Boss Brian Fargo klingt simpel: Kein Produkt sollte zur Veröffentlichung gelangen, das nicht wirklich echten Spielspaß bringt. Nun, langweilig sind die meisten Programme, die unter seiner strengen Aufsicht seit 1983 herausgekommen sind, wirklich nicht. Mit Titeln wie »Descent«, »Dungeon Master 2«, »Virtual Pool« oder »Cyberia« braucht sich Interplay wahrlich nicht zu verstecken. Daß es eine Weile dauern kann, bis ein Spiel den hohen Anforderungen des Chefs und seines Teams entspricht, ist spätestens seit dem Dauer-verspäter »Stonekeep« deutlich geworden.

Stonekeep

Die unendliche Geschichte dieses Rollenspiels soll nun im November endgültig ein Ende haben und außer dem legendären Verspätungsrekord noch ein paar andere Superlative aufstellen. Durch 22 Wel-



Rusty Buchert bei der Vorführung von Descent 2

verschiedene Charaktere (unter anderem sieben potentielle Partymitglieder) und 25 härmliche Monsterkreaturen. An die zehn Videosequenzen sollen das Spielgeschehen auflockern, für jeden Charakter wurden eigene Bewegungen kreiert (mit jeweils rund 100 Einzelbildern). Die Wirkung der Spielfiguren wird durch 3D-Sound unterstützt. Die Musik für Intro und Extra stammt von Richard Bond, der auch bei der Poe-Verfilmung »The Pit and the Pendulum« tätig war. An die 900 Soundeffekte sorgen für eine ordentliche Geräuschkulisse. Insgesamt gibt es ca. 80 Minuten Musik.

Dragon Dice

Würfeln ist wieder in »Dragon Dice« basiert auf dem gleichnamigen AD&D-Brettspiel. Der Compu-



Ein Drache im Dungeon von Stonekeep



Ein Houch von Descent 2

ter wird der Spieler seine Party mit bis zu insgesamt vier Mitgliedern lenken. Dabei begegnen ihm 80

spieler hat von Anfang an das komplette Set mit 128 Würfeln zur Verfügung. Er kann entweder gegen den Computer würfeln, oder über Netzwerk bzw. Modem gegen bis zu vier Mitstreiter antreten. Das Spiel läuft unter Windows und bietet sehr detaillierte hochauflösende Grafiken. Außerdem soll es später durch eine Art Updates auf CDs erweitert werden können. Die Zusatz-CDs werden z.B. neue Rassen oder Monster enthalten.

Descent to Undermountain

Nicht nur ein Stück seines Namens leiht sich dieses Spiel von »Descent«, sondern auch die dafür verwendete 3D-Engine. Beabsichtigt ist eine Art Fortentwicklung hin zur Genre-Mixtur mit entwicklungs-fähigen Spielfiguren. Im Grunde also ein actionorientiertes Programm mit vielen Rollenspielelementen, eingebettet in das bekannte »Forgotten Realms« Szenario von TSR.

Die Party darf bis zu vier Mitglieder aufnehmen. Mit dem richtigen Zauberspruch kann sich ein Charakter nicht nur per pedes, sondern auch fliegend frei durch die dreidimensionale Fantasy-Welt bewegen und sich mit Kobolden, Gnomen, Spinnen und anderen Widersachern herumschlagen. Es gibt komfortables Automapping ähnlich wie bei Descent, wobei aber sogar gleichzeitiges Fortbewegen möglich ist. Herauskommen soll der Genre-Mix zum Jahreswechsel.



Ein Teil der Grafik- und Animationskünstler von Stonekeep. Der Mann mit der Mütze ist Kevin Beardslee. Er arbeitet auch an »Descent to Undermountain« mit.

7th LEVEL



BATTLE BEAST

Das Ultimative Fight Game



Sechs verschiedene Kämpfer
neun unterschiedliche Szenarien auf zwei Ebenen
Trickfilmanimationen in Filmqualität mit mehr als 8000 Bildern
mehr als 100 Kampftechniken pro Spielfigur
lernfähige Computergegner
versteckte Geheim- und Bonusräume
über 300 Kampf- und Hintergrundgeräusche...

...lassen das Blut in den Adern gefrieren!

**FÜR WINDOWS '95
& WINDOWS 3.1**

Bestell-Nr.
76896 40494 2

BMG
INTERACTIVE
Entertainment



Producer Keith Metzger präsentiert hier zusammen mit seiner Assistentin Loring Casartelli zwei der Kreaturen aus **Frankenstein**

Descent 2

Sogar der gestreßte Producer höchstpersönlich erschien, um den Nachfolger von Interplays 3D-Hit »Descent« vorzustellen. Die Fortsetzung wird neben herkömmlichen Grafikkarten auch die neuen 3D-Grafikkarten unterstützen und dann bei 30 Frames pro Sekunde 16,7 Millionen Farben bieten, wohlgerneht bei statischen 640 x 400 Pixeln. Zehn frische Waffen wurden spendiert, um 18 neue Gegner bekämpfen zu können. Sogar herumfliegenden Teilen oder zurückprallenden Schüssen muß man manchmal ausweichen. Zum Schutz kann diesmal auch dem Schild gezielt Energie zugeführt werden. Alle Missiles sind jetzt mit einer Kamera ausgestattet und ganz mutige werden mit Wanne durch einen Wasserfall fliegen. Auch soundtechnisch läßt man sich nicht lumpen: Mehr oder weniger bekannte Bands wie »Skinny Puppy« und »Type O'Negative« steuern extra für Descent 2 geschriebene Songs bei.

Frankenstein

Da die unmittelbaren Infos zum Spiel an anderer Stelle in diesem Heft im Test zu finden sind, berichten wir hier darüber, was uns die Monsterrmacher über ihre Spiele Philosophie verriet. Der besondere Reiz sollte vor allem in der ungewöhnlichen Perspektive liegen. Daher hat man sich viel Mühe mit der Ausarbeitung einer guten Story gegeben und versuchte eine Welt zu schaffen, wie sie sich dem Monster aus seinem Blickwinkel bietet. Um die Illu-



Neue Amerika-Besiedlung mit »Conquest of a new World«



Jede Welt von »Blood and Magic« sieht grafisch komplett anders aus

sion und Identifikation aufrecht zu erhalten, verläßt der Spieler niemals diese Ich-Perspektive.

The Mummy

Nach dunkler und einen Tick gruseliger soll es in diesem für kommendes Jahr geplanten Adventure zugehen, an welchem die Hälfte des Frankenstein-Teams erneut beteiligt ist. In »The Mummy« untersucht der Spieler als Mitarbeiter einer Bergbau-Firma einen mysteriösen Mord in den Labyrinth des ägyptischen Grabmalers. Diesmal ist Malcolm McDowell als böser Bube im Spiel und es wird etwas größere und längere Videos, aber auch mehr Interaktion zwischen den Charakteren geben als bei Frankenstein. Dessen Monsterperspektive wurde zugunsten des gruseligen Mumienanblicks aufgegeben und somit müssen Informationen, die bei Frankenstein über die innere Stimme des Monsters geliefert wurden, bei The Mummy über Gespräche zwischen den Akteuren geleistet werden. Der Grafik-Stil jedoch soll erhalten bleiben, man wird mehr Gegenstände sammeln und anderenorts einsetzen müssen. Das Spiel soll in etwa zur Jahreswende herauskommen.

Blood and Magic

Ein wenig länger dauern wird es hingegen, bis wir in den Genuß von »Blood and Magic« gelangen. In diesem

Strategiespiel mit Action im Stil von »Syndicate« kämpft man sich in zwei möglichen Rollen durch fünf Wellen. Der Spieler sieht die völlig unterschiedlich gestalteten Abschnitte von oben. Es gibt sowohl lustige, als auch richtig gruselige Welten in denen sich absolut separate Handlungsverläufe entwickeln sollen.

Conquest of a new World

Producer Vinco De Nardo konnte über Fortschritte bei der Fertigstellung seines vielschichtigen Spiels um Amerikas Entdeckung, Eroberung und Besiedlung berichten. Besonderen Wert legt er auf möglichst leichten (O-Ton: »idiotensicheren«) Zugang für Leute, die nach keinerlei Erfahrung mit Computerspielen haben. In fünf verschiedenen Szenarien tritt der Spieler unter französischer, spanischer, portugiesischer, holländischer oder englischer Flagge an. Wer es schwierig liebt, kann sich auch in der Rolle der Ureinwohner versuchen.

Ein besonderer Reiz von »Conquest of a new World« besteht darin, daß man vor Spielbeginn selbst festlegt, für welche Aktionen man wie viele Punkte erhält. Gewitzte Typen können sich auf Handel verlegen, während kämpferische Naturen ihre Punkte eher kriegerisch erlangen. Das optionsreiche und variable Conquest soll Anfang 1996 in komplett deutscher Version erscheinen.

Virtual Snooker

Eine Simulation der in Deutschland wenig populären Billard-Variante Snooker dürfte wohl eher in England für Furore sorgen. Es verfügt über exakt dieselbe Ausstattung wie Steuerung, Outfit und Videos angeht, wie »Virtual Pool«. (ms)



»The Mummy« ist das neue Grusel-Abenteuer der »Frankenstein«-Macher



Mila Palme D'OR 1995

„Stimmungsvolle Musik und glasklare deutsche Sprachausgabe...“ CD-Druck

„Die deutsche Version liefert la sprache...“

„Grafik bei Myst ist atemberaubend und unglaublich detailliert.“ PC Games

Verlieren Sie sich in den Welten von

MYST

MYST hat bisher bereits mehr als 20 bedeutende Awards gewonnen und wurde über 1,5 Millionen Mal verkauft.

In Kürze erscheint MYST im Bundle mit dem MYST Screen Saver ohne Aufpreis in limitierter Auflage.

Holen Sie sich jetzt die mystischen Bilder und Klänge dauerhaft auf Ihren Bildschirm mit dem MYST Screen Saver! Entdecken Sie Hunderte phantastischer Bilder in acht spannenden Slide-Shows!

MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.

**LIMITED EDITION MIT
SCREEN SAVER**



Broderbund

Myst ist ein abgegratztes Warenzeichen von Cyan, Inc. © Copyright 1992, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. und Cyan, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Hotline-Nummer: 0180/2354549

Im exklusiven Vertrieb von
BOMICO

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

Die beliebtesten TV Game Shows jetzt auch für den PC!

5 mal 5

Bingo

Der Preis ist heiß

Familienduell

Glücksrad

Hopp oder Top

Punkt, Punkt, Punkt

Riskant

alle auf PC-Disk

je **9,95**

Eye of the Beholder Trilogie

(Teil 1-3)

Eine der erfolgreichsten 3D-Echtzeit-Rollenspiel-Serien gibt es jetzt komplett in deutsch zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM **39,95**

Unser Tip des Monats:

Bleibfuß – Screamer –

Wer brast, verliert!

Virgin präsentiert mit Bleifuß ein Rennen, bei dem nur eine zählt: Geschwindigkeit.

CD-ROM **49,95**

Preise zum Abheben!

Dawn Patrol

dt. Version, CD-ROM

Flight Simulator 5.0

engl. Version, PC-Disk

je **29,95**

Westwood präsentiert: Legend of Kyrandia 3 Legend of Kyrandia 1 Lands of Lore Dune 2

Vier der besten Titel von Westwood, die in keiner Sammlung fehlen sollten.

kompl. auf CD-ROM **79,95**

Disney Software präsentiert:

Dschungelbuch

Endlich können auch PC-Beutzer dem tapferen Mogli helfen, sich durch den Dschungel zu kämpfen. Dabei treffen sie auf alte Bekannte, wie die Schlange Kai, den Tiger Shri Khan und natürlich auch auf King Louis.

PC-Disk

49,95

Nichts ist unmöglich!

Zwei der besten Microprose-Sid Meier Titel zu brandheissen Preisen!

Transport Tycoon

dt. Version, CD-ROM

Colonization

dt. Version, CD-ROM

je **39,95**

Seit
03.11.95
endlich
auch in
Hamburg

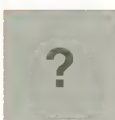
Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: In Vorbereitung!
U-Bahn: 3 Hohenhofbrücke
Bus 35, 102



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM und 10% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken.
Verweise: 5,25 DM – Kreditkarte, 9,95 DM – Nachnahme, 9,95 DM + 3,- Post-NV-Gebühr ab 20,- DM Bestellwert versandkostenfrei – Ausland nur gegen Vorstrecke zzgl. 10,- DM

Kreditkarten ...

gerade und bequem! Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online! Und Ihre Kreditkarte ist die perfekte Lösung für alle Ihre Einkäufe!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Web-Store, Videorecorder, neue CD's, Bücher, Spielzeug und Ihre Lieblingsmusik direkt online!

Namens-Wettbewerb
Unter allen Medien-Punkt-Kunden wird ein Gewinner ermittelt, der seinen Namen in die Liste der Gewinner einträgt. Der Gewinner erhält eine wertvolle Preisgabe. Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe der Medien-Punkt-Zeitung veröffentlicht. Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe der Medien-Punkt-Zeitung veröffentlicht. Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe der Medien-Punkt-Zeitung veröffentlicht.

PC Player

DER KOMMANDEUR

In Las Vegas gibt's mehr als nur Casinos: Wir besuchten Westwood und den Chef des »Command & Conquer«-Teams.

Tagsüber machen die Casinos von Las Vegas einen eher tröstlichen Eindruck: Die riesigen Leuchtreklamen entbehren jeglicher Magie, auch die dahinter versteckten Betonpaläste wirken weniger beeindruckend, als bei Nacht. Ganz anders verhält es sich, wenn man sich einige Querstraßen vom Zentrum entfernt. In Sichtweite zum bekannten Fotomotiv »Hotel Pyramide« residiert mit Westwood eine der renommiertesten PC-Spielefirmen, deren jüngstes Produkt »Command & Conquer« allein in Deutschland schon über 100.000 mal verkauft wurde. Jörg Langner traf sich mit Ed Castillo, dem Produzent des Strategiespiels, zu einem Plausch über C&C, dessen Nachfolger sowie »Lands of Lore 2« und »Bladerners«.

PC PLAYER: Wenn ich mir Dein Büro so ansehe – erwartest Du einen Luftangriff?

Ed Castillo: Das Tarnnetz an der Decke sollte mich in die richtige Stimmung für C&C bringen, ebenso die Geschütze dahinten. Ich hatte auch noch eine Granate und einige Munitionspackungen. Eigentlich wollte ich noch alle Wände mit Bambusmatten verzieren...

PC PLAYER: Du bist erst seit Februar '94 bei Westwood. Wurdest Du gleich als Produzent von C&C eingestellt?

Ed Castillo: Angeheuert hat mich der Bass von Westwood, Brett Sperry. Am Anfang war ich eine Art

Nachwuchs-Produzent unter seinen Fittichen. Im Laufe des Projekts bin ich dann immer stärker darin verwickelt worden und habe ihn als Produzent abgelöst. Mein Job war vor allem, unser Team zu koordinieren und als eine Art »Feuerwehr« einzuspringen, wenn irgendwo Not am Manne war.

PC PLAYER: Was war das bis jetzt erfolgreichste Westwood-Produkt?

Ed Castillo: Langfristig gesehen, »Dune 2«, das sich auch heute noch verkauft. Vor allem in Deutschland war und ist das Programm ungeheuer erfolgreich.

PC PLAYER: Was meinst Du zum Vorwurf, C&C sei nur ein »verbessertes Dune 2«?

Ed Castillo: Beides sind Echtzeit-Spiele, beide bestehen aus Kampf- und Bauelementen. Aber C&C hat so viel mehr zu bieten: Die Künstliche Intelligenz ist wesentlich stärker, es gibt viele unterschiedliche Taktiken, weil die Einheiten nun komplexer zusammenhängen – Truppentyp A ist gut gegen B, aber nicht automatisch gegen C. Von Grafik, Musik und Sound fange ich gar nicht erst zu reden an. Wir haben das Interface nochmal stark vereinfacht – ein Spiel sollte Spaß machen, aber keine Arbeit. Die umfangreiche Mehrspieleroption ist ein weiterer, wesentlicher Unterschied.

PC PLAYER: Mir fallen da noch die »Missionsverzweigungen« ein. Kannst Du mir das näher erklären?

Ed Castillo:

Zum einen hat jede einzelne Karte eine »Schwermacherte«, die sich von ihr mehr oder weniger deutlich unterscheidet. Wenn man eine Mission zum zweiten Mal spielt, gibt es eine 50-prozentige Chance, daß man



Edward A. del Castilla arbeitete zwei Jahre bei Mindcraft, bevor er zur Westwood-Riege stieß. Dort avancierte er in kurzer Zeit zum Produzent von Command & Conquer.

auf dem Alternativsachfeld spielt. Außerdem verzweigt an einigen Stellen die Handlung, das sind dann zwei verschiedene Szenarien. Wer in der sechsten GDI-Mission das Flugfeld zerstört, überspringt sogar die folgende Mission. Für die GDI-Seite gibt es zwei verschiedene Endsequenzen, je nachdem, ob man den Killersatelliten benutzt oder konventionelle Waffen. All das haben wir eingebaut, damit man C&C auch mehrmals durchspielen kann.

PC PLAYER: Bei aller Fixiertheit geht es bei C&C doch eigentlich recht brutal zur Sache: Da werden Gebäude zerstört, Soldaten überrollt...

Ed Castillo: »Androiden«, in der deutschen Version sind das Androiden...

PC PLAYER: Ich glaube, »Cyborgs« ist der offizielle Begriff. Habt ihr diese Gewalt aus Marketing-Gründen eingebaut?

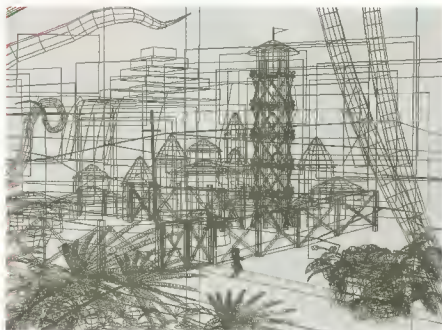
Ed Castillo: Nun, es geht um Krieg, und ein Grafikstil à la »Super Mario Brothers« schien uns da nicht angebracht. Laß uns ehrlich sein: Wir reden hier über die Möglichkeit, Sachen zu tun, die im täglichen Leben undenkbar wären – z.B. auf Infanteristen zu schießen. Wenn sich jemand mit einem Spiel wie C&C abregt, dann ist das eine gute Sache. Spielerisch ist die Gewalt bei C&C gar nicht so wichtig, die Taktik steht klar im Vordergrund – und natürlich die Schadenfreude, dem menschlichen Gegner eins auszuwichsen.

PC PLAYER: Hältst Du die spezielle deutsche Version für notwendig?

Ed Castillo: Auf jeden Fall: Deutschland stellt für uns den wichtigsten Markt für C&C dar. Unsere Erstauslieferung betrug etwa 45.000 Exemplare in England, 60.000 in USA, aber 65.000 in Deutschland. Aber wir hätten keine deutsche Spezialfassung gemacht, wenn es nicht hätte sein müssen.

PC PLAYER: Weshalb hat C&C keine Super-VGA-Grafik?

Ed Castillo: Du hast für ein Spiel nur soviel »Computer« zur Verfügung, und mußst damit im wesentlichen drei Bereiche abdecken: Grafik,



Die Drahtgitterzeichnung einer Animationssequenz von Lands of Lore 2

Geschwindigkeit und Künstliche Intelligenz. Gerade letztere verbraucht eine Menge Rechenzeit. Wir haben uns dafür entschieden, das Spiel schnell zu machen und die KI zu betonen. Ich persönlich halte Grafik für den unwichtigsten der drei Faktoren.

PC PLAYER: Ich nehme an, Ihr wolltet die Besitzer kleinerer Computer nicht vor den Kopf stoßen – ein Bekannter von mir spielt C&C auf einem 386er mit 40 MHz und 4 MByte RAM.

Ed Castillo: Im Ernst? Das ist weniger Rechenpower als das, was wir intern als Minimum ansehen. Ich habe privat nur einen DX2-66, und wäre ziemlich sauer, wenn darauf mein eigenes Spiel nicht liefe. Im zweiten Teil von C&C werden wir aber auf jeden Fall SVGA einbauen, zum Teil dank Windows 95.

PC PLAYER: Erzähl mir doch was über den Nachfolger zu Command & Conquer.

Ed Castillo: Der Arbeitstitel ist »Tiberium Sun«. Die Währungen sind endgültig zusammengebrochen, Flora und Fauna mutieren beim Kontakt mit dem Tiberium. Diese Mutationen werden eine Art dritte Macht darstellen, welche die Erde selbst bedroht. Während man in den ersten Missionen vor allem gegen die Überreste des alten Gegners vorgeht, überwiegen

denn bauen auch viele Verbesserungen ein. Red Alert geht davon aus, daß der Zweite Weltkrieg so nie stattgefunden hat, es spielt in einem Paralleluniversum. Stalins Truppen haben halb Europa erobert und nun stehen sich West und Ost in einem »heißen« Krieg gegenüber. Man wird auf jeden Fall wieder beide Parteien spielen können, vor allem die russische Seite wird cool werden!

Am Anfang befinden sich die Truppen ungefähr auf dem Level der Fünfziger Jahre, wir denken sogar über eine Einheit namens »Wachhund« nach, mit denen man Gebäude vor Saboteuren schützen kann. Im Laufe der Zeit werden die Truppentypen fortschrittlicher, am Ende befehligt man Vorstufen der Waffensysteme aus C&C 1. Es wird wohl kein »Emlen« geben – das Tiberium ist ja noch nicht entdeckt. Stattdessen wird man wahrscheinlich Minen anlegen müssen, um an Rohstoffe zu kommen. Wir hatten schon für C&C vor, See- und Luftkrieg einzubauen, und werden das nun bei Red Alert tun. Außerdem werden die Karten deutlich größer: Die C&C-Multiplayer-Partie, die wir vorhin gespielt haben...

PC PLAYER: ... bei der uns Joe Bastlic, der Chefprogrammierer, fertig gemacht hat...

Ed Castillo: ... ja – er kennt natürlich jeden Kniff. Diese Partie fand schon auf einer der großen Karten statt, die wir einbauen werden. Wir wollen Red Alert bereits in der ersten Hälfte des nächsten Jahres herausbringen, also deutlich vor Tiberium Sun.

PC PLAYER: C&C hat ja viele aufwendige Zwischensequenzen. Kommt man daran als Softwarefirma heute einfach nicht mehr vorbei?

Ed Castillo: Ja und nein. Westwood wurde von Spielern gegründet und besteht aus Spielern. Wir sind in erster Linie am Gameplay interessiert und wenn dieses im Drumherum unterzugehen droht, machen wir ein saftiges Spiel nicht.

PC PLAYER: Was ist eigentlich aus dem Rollenspiel Lands of Lore 2 geworden?

Ed Castillo: Lands of Lore 2 hat sehr viel Technologie, die das Team erst erfinden mußte. Dazu gehören Video-Overlay-Techniken, neuartige 3D-Grafik und einiges andere mehr. Am wichtigsten ist, daß der Spieler nicht schon kann, was vorgefertigt ist, und was berechnet ist. Beispielsweise sieht man an einer Stelle, wie zwei Monster um die Ecke kommen, den Spieler sehen, sich streiten und aufeinander lasse-



Die gerenderten Zwischensequenzen von Lands of Lore 2 sind sehr eindrucksvoll geraten

hen. Dann greift das überlebende Monster den Spieler an – aber nur dieser Teil der Sequenz ist »echte Spielgrafik«. Und all diese neue Technologie soll schließlich auch nach 486ern laufen.

Ed Castillo: Um was wird es im Spiel gehen?

PC PLAYER: Du bist der Sohn der bösen Hexe aus Teil 1 und hast von ihr einen Fluch übernommen: Ständig verwandelt Du Dich entweder in eine kleine Echse oder in ein großes Monster. Deine Hauptaufgabe wird sein, diesen Fluch loszuwerden und Deinen Namen reinzuwaschen. Denn im Gegensatz zu Deiner Mutter bist Du ein rechtschaffener Charakter. Die drei Erscheinungsformen des Helden sind manchmal von Nutzen, oft stören sie aber auch. Lands of Lore 2 wird sehr story-lastig werden, der Spieler soll immer eine konkrete Aufgabe haben. Er kommt durch Dörfer, Höhlen, Dungeons, Wälder – was man sich nur vorstellen kann. Allerdings wird es noch eine ganze Weile dauern, bis das Team mit allem fertig ist: Ich würde nicht vor Herbst 1996 damit rechnen.

PC PLAYER: Verrätst Du mir etwas über Euer Spiel zum Kultfilm »Bladerunner«?

Ed Castillo: Westwood hat die offizielle Lizenz – wir dürfen alles aus dem Film verwenden, bis auf die Schauspieler. Aber auch von denen haben schon die meisten ihr Interesse angedeutet, bei dem Spiel mit-zuwirken. Bladerunner wird in Richtung eines Grafik-adventures gehen und – wie der Film – von Detektivarbeit handeln. Man spielt aber nicht einfach als Replikanten-Jäger die gewohnte Handlung nach – fast alle hier sind Bladerunner-Fans, und das käme uns wie ein Sakrileg vor. Stattdessen gibt es eine eigene Geschichte, die ab und zu die Filmhandlung berührt. Beispielsweise könnte der Spieler an die Stelle kommen, wo gerade Zara vom Bladerunner erschossen wurde. Die Spielgrafik wird fast genauso aussehen, wie die des Films. Auch die bekannten Orte – wie die Tyrell Corporation oder das Bradbury House – werden drin sein, aber natürlich auch neue Örtlichkeiten. Genaueres kann ich Dir aber nicht erzählen, das Projekt ist einfach nach zu neu. (la)

„Ich denke, »C&C: Tiberium Sun« wird bis Weihnachten '96 fertig werden.“

später die Auseinandersetzungen mit wildgewordenen Pflanzen und mutierten Tieren. Wir haben übrigens schon Hinweise auf diese dunkle Seite des Tiberiums in C&C 1 eingebaut: Infanterie nimmt beim Überqueren von Tiberium-Feldern Schaden und im Mehrspielermodus taucht ab und zu ein Plasmadrummen auf, der Gebäude attackiert. Im Multiplayer-Modus gibt es zudem auf NOD-Seite einen »Chemie-Soldaten«, der gegen das Zeug immun ist. Ich denke, C&C: Tiberium Sun wird bis Weihnachten '96 fertig werden.

PC PLAYER: Neben dem »echten« Nachfolger arbeitet Ihr noch an einem weiteren C&C-Spiel?

Ed Castillo: Dieses Programm hat den Arbeitstitel »Red Alert« und ist inhaltlich der Vorgänger von C&C. Wir ändern nicht nur sämtliche Grafiken und Einheiten, son-



Für Ed Castillo ist die Grafik eines Spiels weniger wichtig, als Geschwindigkeit und starke Computergegner

Zeitdruck ist spätestens seit **Command & Conquer »in«**: Microprose produziert ein hektisches Echtzeit-Taktikspiel für Windows.

FENSTERKRIEGE

Auf der nicht sonderlich engagierten Suche nach einer Hintergrundstory zum neuen Strategiespiel ist Microprose auf die folgende, hoch-innovative Idee gekommen: Durch einen bösen Virus fallen die internationalen Computernetzwerke zusammen, und da man anscheinend keine Funkgeräte mehr bedienen oder Briefe schreiben kann, versinkt die Welt sofort in Chaos und Anarchie. Dies ist die aufwendig recherchierte Ausgangssituation in »This Means War«, und selbstverständlich sind Sie ein gutherziger Menschenfreund; Ihre Konkurrenten hingegen mächtige Mächtegegn-Imperatoren.

Wie schon **Mindscape's »Metal Marines«** wurde auch **This Means War** speziell für Windows programmiert. Die jeweilige Bildschirmauflösung wird automatisch erkannt und bestmöglich genutzt, die Bedienung erfolgt über Icons, Pull-Down- sowie Pop-Up-Menüs. Allerdings kann man (mit einer Ausnahme) nicht wie gewohnt scrollen; stattdessen »schiebt« man den Bildschirmausschnitt etwas unständlich stufenweise weiter. Es wird zwar eine kleine Übersichtskarte des Spielfelds angezeigt, doch an das direkte Anspringen einer Region aus dieser Karte heraus hat man nicht gedacht.

Es ist natürlich gut möglich, daß solche kleineren Mängel bis zur Veröffentlichung noch überarbeitet werden.

Das Spielsystem machte beim ersten Ausprobieren einen guten Eindruck – man hat auf Seiten der Designer sichtlich versucht, das Interface geradlinig zu halten. So findet das gesamte Spielgesche-

hen auf einem Screen statt, ohne Umschollen zu Statistiken oder speziellen Befehlsbildschirmen.

Wird ein Gebäude oder eine Einheit angeklickt, so erscheinen in einer rechts befindlichen Leiste die jeweils sinnvollen Befehls-Icons, z.B. zum Angriff oder zur Spionage. Um in einer Fabrik einen Panzer herzustellen, wird sie einfach ausgewählt, im Pop-Up-Menü die gewünschte Einheit hervorgehoben – das war's schon.

An Kampfeinheiten steht das übliche Sammelstadium futuristischer Waffenarsenale zur Verfügung, u.a.

können Infanteristen, Scout-Motorräder, Raketenwerfer, Hovavercrafts, Trucks und Geschütztürme gebaut werden. Die Produktionsstätten selbst werden von wuseligen Engineers errichtet, die man wie alle Einheiten in Gruppen zusammenfassen kann. Das hat den Vorteil, daß Sie nicht zehn Männchen einzeln durch die Gegend steuern, sondern nur einen einzigen Bewegungsbefehl zu geben brauchen. Jede Einheit hat einen bestimmten Schutzradius, der als roter Kreis in die Spielgrafik eingeblendet wird. Auch die Sichtweite ist begrenzt, weshalb sich Vorposten und Auf-



Eine Auswahl der wenig vertrauenerweckenden Charaktere im Spiel

Im ewigen Eis wird eine feindliche Basis dem Erdboden gleichgemacht

klärer sehr bezahlt machen. Insgesamt stehen rund 40 Szenarien zur Verfügung, die durch eine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden sind. Prachtige Zwischensequenzen à la »Command & Conquer« sucht man jedoch vergeblich – in der Tradition der meisten Spiele Applikationen unter

Windows ist **This Means War** auf »schlicht« getrimmt. Ziel der meisten Missionen ist, die gegnerische Basis aufzuspüren und in ihre Einzelteile zu zerlegen. Das Spiel findet in Echtzeit statt – während Sie also an einem Eck der Karte neue Einheiten produzieren, können an einer anderen Stelle gerade Ihre Panzerchen über verschroten werden. (la)



Einer Einheitsengruppe kann man verschiedene Formationen zuweisen



Beim Anklicken eines Trupps oder Gebäudes erscheint ein Pop-Up-Menü mit den möglichen Befehlen

THIS MEANS WAR-FACTS

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** November 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Deutsche Version:** bislang nicht geplant
- **Zusammenfassung:** Typischer Mix aus Basisbau und Echtzeit-Kampf mit verschiedenen Einheiten-Formationen.

Ring & Win with SAMSON

Christmas is Calling



Jetzt den Kalender ausschneiden und sich vom 1. bis 24. 12. jeden Tag flüstern lassen, was es zu gewinnen gibt.

SAMSON Weihnachts-Hotline 0190/212155.

Für alle ab 18 Jahre. Die Gewinnspiele gelten nur am entsprechenden Kalendertag.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Hotline-Gebühr: 0,23 DM für eine Einheit von 12 Sek., MPS.

Mehr als nur ein Facelifting verpaßte das Papyrus-Team der neuesten Version ihres Rennspiels. Unter der Motorhaube wurde emsig gewerkelt.

Indy Car Racing in Super VGA – na, und? Das haben wir ja schon beim inoffiziellen Nachfolger »NASCAR Racing« gesehen. Allerdings einfachere der hochauflösende Grafikmodus, vor dem selbst starke Pentiums kapitulierten, alles andere als einen Geschwindigkeitsrausch. Das war auch im Papyrus-Lager bekannt und darum nutzten die Programmierer die vergangenen Monate und tüftelten verblissen an ihrer 3D-Engine herum.

Das Ergebnis läßt sich sehen, was das erste Anspiel einer Vorversion zeigte. Die Grafik ist genauso detailliert wie in NASCAR Racing, aber ungleich schneller. Auf einem Pentium 90 erinnert das Fahrgefühl an den VGA-Modus von Indy Car Racing auf dem selben Rechner.

Die wichtigsten Änderungen sind dagegen nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Viele Spieler hatten sich in der rund zwei Jahre alten Version über ihre computer-gesteuerten Konkurrenten geärgert, die schlau genug waren, die Ideallinie zu finden. Leider waren sie zu dumm, diese kurz zu verlassen, falls sich der Spieler auf selbiger befand. Das nervige Ergebnis: Die PC-Boliden krachten mit Vorliebe von hinten in unseren Filter, was die Aussicht auf einen Sieg drastisch minderte.

Diese Unsitten wurden der Künstlichen Intelligenz gründlich ausgetrieben. Die gegnerischen Fahrer drängeln zwar vehement, schneiden den Spieler oder bremsen ihn aus, doch soll alles im Rahmen dessen bleiben, was das Indy-Car-Reglement zuläßt. Dazu kommt, daß die den Formel-1-Boliden nicht unähnlichen Indy-Cars in der Version 2.0 etwas stabiler wurden. Vergleichbar wie schon in NASCAR Racing geht

REKORDVERDÄCHTIG



»Indy Car Racing 2.0« ist unter Super VGA nicht nur wesentlich detaillierter, sondern auch viel schneller geworden

zwar bei einem Crash schon mal ein Frontflügel flöten oder ein Reifen meldet akute Abnutzungserscheinungen, doch endet diesmal das Rennen nicht automatisch.

Das Fahrverhalten ändert sich natürlich entsprechend. Ohne Frontflügel fehlt der Andruck, was in Kurven zu unliebsamen Manövern führen könnte. Immerhin ist es so möglich, sich an die Box zu schleppen und die Karre

auf Vordermann bringen zu lassen. Geht ein Rennen über die volle Distanz, bewahrt man so seine Chancen auf eine gute Platzierung.

Die weiteren Features des Programms wurden aus NASCAR Racing übernommen. Per Modem oder Nullmodem darf ein Freund mitfahren, umfangreiche Wetter-, Gegner- und Realitätsmodi erlauben es Einsteigern und Profis gleichermaßen, das Spiel auf ihre Bedürfnisse zurechtzuschneiden. Außerdem sind alle 16 Strecken von Beginn an dabei, so daß Sie nicht wie in der Vorgängerversion die restlichen Kurse der Indy-Car-Meisterschaft nachkaufen müssen.

Die weiteren Aussichten für Freunde der Papyrus-Rennspiele sind vielversprechend. NASCAR Racing 2.0 ist schon in Arbeit, soll eine komplett neue Benutzeroberfläche bieten und auch grafisch nochmals deutlich zulegen. Indy Car Racing wird derzeit für Segas 32 Bit Konsole Saturn, NASCAR Racing für Sanyos Playstation umgesetzt. Das bedeutet für die PC-Besitzer, daß sie in absehbarer Zeit von den Verbesserungen für diese beiden Konsolen ebenfalls profitieren werden.



Die beliebte Zeitlupenfunktion zeigt nach einmal turbulente Szenen

fieren werden. Papyrus hat sich zum Ziel gesetzt, jede Konvertierung solle besser als das Original sein.

Eines der Probleme beispielsweise für die Playstation ist deren begrenzter Hauptspeicher. Während der PC mit 8 oder 16 Megabyte Platz für ertliche Texturen bietet, müssen die Programmierer bei den Konsolen tricksen und unter anderem die Texturen für die Straße ersetzen. Die dabei verwendete Technik ist außerdem schneller, weshalb Papyrus sich Gedanken macht, eine Kombination beider Techniken für die PC-Version von NASCAR Racing 2.0 zu testen. (fs)

INDY-FACTS

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Papyrus/Virgin
- Erscheinungsdatum: Dezember 1995
- ca.-Preis: DM 120,-
- Besonderheiten: Sehr schneller Super-VGA-Modus; verbesserte Gegnerintelligenz; 16 Indy-Car-Kurse.



Das Team von »Indy Car Racing 2.0«. Vorne von links: Tadd Farrington, Randy Cassidy, Lisa Patchiala und John Wheeler. Hinten: Jason Stratton, Dave Miller, John Cassasanta, Rick Genter, Dave Kaemmer und Andy Hendrickson.

Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200ex.

Für brillante Druche. Mit 360 x 360 dpi und dem
Fino-Modus für verminderte Streifenbildung.
Dazu unter MS-Windows™ bis zu 256 Graustufen.

Mit Kantenglättungsverfahren.
Die Smoothing Funktion entspricht
einer Auflösung von 720 x 360 dpi,
macht Linien noch gerader und Bögen
noch runder.

Bis zu 3,4 Seiten in der Minute. Die
64 Düsen und die neue Druck-
wegoptimierung erlauben
die hohe Druckgeschwindigkeit
auf Normal- und Recycling-
papieren sowie auf
Overheadfolien.

Kompakt und leicht: Die
geringen Abmessungen des
BJ-200ex, sein geringes
Gewicht von nur ca. 3 kg und
sein flüsterleiser Geräuschpegel
werten ihn zur ersten Wahl für
jeden Schreibtisch auf.

NEU



Infos/Musterausdruck
0 21 51/34 95 66

Der neue BJ-200ex: klein, aber großartig.

Der BJ-200ex liefert wahre Blickfänge an
Feinheit und Präzision. Angenehm auch
der automatische Einzelblatteinzug für bis zu
100 A4-Seiten oder 10 Umschläge. Praktisch
der Drucktreiber für Windows 3.1™ und die
20 zusätzlichen TrueType™-Schriften. Weitere
Treiber und seine Emulationen lassen Sie mit dem
neuen BJ-200ex aus allen gängigen Anwendungen
drucken. Lassen Sie sich überzeugen.

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

Canon Deutschland GmbH
Europark Fichtenhain A10, 47807 Krefeld
Tel. (0 21 51) 34 95 66, Fax (0 21 51) 34 95 99

Schwarz, Walter Rentsch AG, Geschäftsbereich Wiederverkauf, Industriest. 12,
CH-8305 Dietlikon, Tel.: 01/8 35 68 00, Fax: 01/8 35 68 60, Österreich,
Canon Gesellschaft mbH, Oberkorn Str. 233, A-1100 Wien, Tel.: 01/68 36 41-405,
Fax: 01/68 36 41-774

Preview: »Bleifuß«

AUF DER ÜBERHOLSPUR

PC-Konkurrenz für den Konsolen-Klassiker »Ridge Racer«: Mit italienischem Temperament setzt »Bleifuß« zum Überholmanöver an.

Auf dem PC wird derzeit gerast wie nie zuvor: Actionlastige Rennspiele aller Klassen sind in Vorbereitung, um den Versprung der Videospielkonsolen aufzuhalten. Gerade die Umsetzung des Spielautomaten »Ridge Racer« für Sonys Playstation läuft auch MS-DOS-Schmuck das Wasser im Mund zusammenlaufen. Ungeschiedt dessen bastelt derzeit ein von vielen unterschätztes Programmiererteam an einem schnittigen Konkurrenten, der mit mehr Fahrzeugen und Strecken die Pale Position erobern will. »Bleifuß«, so der deutsche Titel von »Screamers«, soll nach zwei Jahresende fertig sein.

BLEIFUSS-VERLEBUNG

Domit die Wartezeit nach dem oppeit- anregenden Preview und dem Demo auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player Plus etwas verkürzt wird, verlost Virgin zehn der schnittigen Flitzer, die Sie in diesem rosanten Rennspiel steuern. Zwar nicht in Originalgröße, dafür aber als hochwertige Modelle, die zusätzlich eine kleine Rarität sind: Jeder Mini-Bolid wird von einem schmucken PC-Player-Logo auf der Motorhaube verziert – das finden Sie in keinem Laden. Wer seine vier Wände mit einem dieser Sommerstücke bereichern möchte, schickt eine Postkarte an folgende Adresse und hofft darauf, gezogen zu werden:

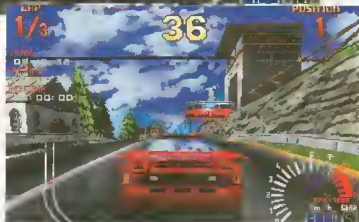


DMV Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort: »Bleifuß«
Gruber Str. 46a
85586 Paing bei München
Einsendeschluß ist am 1. Dezember;
der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Viele Texturen und 3D-Objekte: »Bleifuß« ist trotzdem schneller als die Konkurrenz.

Die italienischen Programmierer von Graffiti, die mit »Iran Assault« ein eher durchschnittliches 3D-Raboter-spiel abliefern, beeindruckten zur Spielmesse E3 in Los Angeles mit einer sehr frühen Version von »Screamers«, einem unglaublich schnellen Rennspiel im »Ridge Racer«-Stil. Doch die Italiener gannen ihrem Pro-



Die Seilbahn gondelt durchs Bild, während wir das Gesped durchdrücken

gramm ein paar Features mehr: Neben unterschiedlichen Meisterschaftsmodi und Rennarten gibt es 13 verschiedene Fahrzeuge und sechs Rennstrecken, die sich in Optik und Anspruch grundlegend unterscheiden. Die sechs Grundmodelle der Boliden sind jeweils mit Automatik- oder Handschaltung erhältlich; als Bonus-Fahrzeug gibt es ein raketengetriebenes Sondermodell.

Obwohl das Spiel derzeit nur im VGA-Modus läuft (über Super VGA wird gerade nachgedacht), ist die Detailfülle schier überwältigend. Im Spielhallen-Vorbild sausen startende Jumbo-Jets oder Helikopter mit Kamera-Teams über den Köpfen der Fahrer durchs Bild, doch den Graffiti-Jungs war das noch zu wenig. Bei ihnen sind es zusätzlich Sattelschlepper, die über hochgelegene Straßen donnern, Seilbahnen, Kräne und andere Gags, die mit dem Spiel zwar nichts zu tun haben, aber die Optik positiv beeinflussen.

Um Rechenzeit zu sparen, wenden die Programmierer einen einfachen Trick an, der in den meisten 3D-Rennspielen eingesetzt wird: Teile der Strecke, die nicht sichtbar sind, werden auch nicht gezeichnet bzw. berechnet. Um nach mehr Geschwindigkeit herauszukitzeln, baut das Programm Teile der Grafik erst auf, wenn sie schon sichtbar sein sollten. Das führt zu den hinlänglich bekannten »Hochzieheffekten«, in denen »fliegende Handwerker« innerhalb von ein oder

zwei Sekunden ganze Hochhäuser aufbauen.

Bei »Bleifuß« ist dieser Effekt zwar auch zu sehen, doch ist das Geschwindigkeitsgefühl während des Fahrens so hoch, daß keine Zeit für solche Nebensächlichkeiten bleibt. Immerhin gibt es eine ganze Reihe hervorragender Konkurrenten, die jeden Fahrfehler ausnutzen. Zusätzlich sorgen gefährliche Steilkurven oder andere Widrigkeiten für Herzklopfen, denn rumpelt Ihr Wagen zu grab in ein Hindernis, überschlägt er sich dramatisch. Das beschädigt den Boliden zwar nicht, kostet aber viel Zeit, in der Ihre Gegner schon weit entfernt sind.

Arbeitet das Graffiti-Team nicht mit angezogener Handbremse, werden Sie schon Anfang Dezember in den Genuß der schnellen Grafik und der vorbildlichen Steuerung kommen. Bis dahin soll auch der Mehrspieler-Modus per Modem und Netzwerk fertig sein. (fs)

BLEIFUSS-FACTS

- Hersteller: Graffiti/Virgin
- Genre: Rennspiel
- Erscheinungsdatum: Dezember 1995
- co.-Preis: DM 120,-
- Besonderheiten: Sechs abwechslungsreiche Kurse; extrem schnelle Grafik im »Ridge Racer«-Stil; Mehrspieler-Modus per Modem und Netzwerk.

DAS WORT ‘TAXI’

KÖNNTE GLATT
IHR LETZTES SEIN!

ROAD WARRIOR



GAMETEK

GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH, Postfach 101, D-4100 Mönchengladbach, Germany

0180-5304625

ABWRACK-PRÄMIE

Autorennen einmal anders: Anstatt schneller Runden steht hier das gründliche Verschratten der Gegner im Vordergrund.

Ob die »Destruction Derby«-Programmierer von einer Spritztour durch die Münchner Innenstadt inspiriert wurden, entzieht sich unserer Kenntnis. Gewisse Parallelen zwischen dem Verhalten einiger Autofahrer auf unseren Straßen und dem tieferen Sinn des Psychosis-Spiels zeichnen sich dennoch ab. Schließlich geht es in »Destruction Derby« um die Freude am Fahren; was im Weg steht, wird dezent angerempelt und beiseite geschoben. Wer also nichts von Aufbau-Spielen wie »Sim City« hält, sondern lieber herrlich destruktiv veranlagt ist, dürfte damit das passende Programm gefunden haben. Je mehr Autos Sie mit Ihrem Stockcar kunstgerecht zerlegen, desto mehr Punkte gibt es.

Auf Sonys Playstation sorgte die unbekümmerte Schrottgarie zuerst für Aufsehen, doch die PC-Version steht außer der größeren Auflösung in nichts nach. Neben diversen Möglichkeiten, relativ gemäßigte Rennen um den Sieg zu fahren, hat das Redaktionsteam nach wilden Karambolen den Modus »Destruction Derby« in sein Herz geschlossen. Hier stehen 16 Stockcars in einer runden Arena im Kreis und fahren aufeinander los. Jeder gegen jeden lautet die Devise, denn wer sich Hoffnungen macht, verschont zu werden, hat schon einen Katflügel verloren. Obwohl die Autos durch die Arena sosen wie eine Schafherde, in die ein Wolf einfällt, haben die Kollegen mit Opferlammern nichts gemeinsam.

Eben steht man noch lauernd an der Bande, um sich auf einen Gegner zu stürzen, im nächsten Moment



Ein herrlicher Massencrash – und wir stecken mittendrin



Auch auf den Rundkursen sind Sie vor Karambolen nicht sicher

dreht man sich wild um die eigene Achse und rätet auf den Mittelpunkt der Arena zu. Dort rumpeln bereits die nächsten Autos in unsere angeschlagene Blechkiste, bevor ein beherrzter Tritt aufs Gaspedal uns rückwärts aus der Gefahrenzone katapultiert. Bei jeder Karambolage jöhlt das Publikum, ein sachkundiger Reporter würzt das Geschehen mit klugen Sprüchen und hunderte von Polygon-Trümmern segeln durch die Luft.

Die fertige Version soll einen Zwei-Spieler-Modus per Modem und Nullmodem enthalten, bei dem sich nur zwei Autos in der Arena beharken. Generell randalieren Sie solange, bis Ihr Auto fahruntüchtig oder völlig zerstört ist. Für jeden gegliückten Rammstoß gibt es Punkte; besonders hoch belohnt werden Dreher der Konkurrenz um 360 Grad. Etwas ruhiger geht es bei den anderen Spielmodi zu, in denen Sie über fünf Kurse jagen und als erster über die Ziellinie kommen sollen.

Besonders beeindruckend ist neben der erstklassigen Steuerung die detaillierte Grafik. Hervorragend gewählte Texturen für Autos, Boden und die Hintergründe ergeben zusammen mit der enormen Detailvielfalt einen optischen Leckerbissen. Nach jedem

Crash sind Teile des Autos verformt, so wird beispielsweise die Motorhaube zusammengeschoben. Trotz der vielen herumwirbelnden Trümmerstücke geht die Geschwindigkeit nicht in die Knie, sofern Sie einen Pentium 60 oder besser besitzen. Darunter müssen teilweise Details abgeschaltet werden.

Im Gegensatz zur üppigen Grafik ist die Instrumentierung eher dürftig. Drehzahlmesser, Tacho oder ähnliches dürfen Sie vergessen, hier wird nach Gehör (oder im Zweifelsfall immer Vollgas) gefahren. Neben dem Punktestand interessiert zerstörungswütige Autofahrer nur die Anzeige der Schäden an ihrer Blechkarosserie. Sechs Dreiecke zeigen an, wie schlimm die Korre demaltert ist. (fs)



Die Strecken mit Kreuzungen versprechen heiße Diskussionen über die Vorfahrt



Da kommt uns einer aber verdächtig nahe...

DERBY-FACTS

- Hersteller: Psychosis
- Genre: Rennspiel
- Termin: November 1995
- ca.-Preis: DM 120,-
- Besonderheiten: Aufwendig gestaltete Polygon-Autos; Zwei-Spieler-Modus per Modem und Nullmodem.

INVASION VON DER WEGA

Software 2000 kombiniert neue und bewährte Strategie-Spiel-Ideen: Die »Space Marines« legen sich mit »Panzer General« und »Battle Isle 3« an.

Was wäre die Spielewelt ohne Schicksalsschläge, die nur ein beherrzter Maus-Artist lösen könnte? Software 2000 verläßt sich auf Sie, um der Spezialeinheit »Space Marines« als Koordinator im gleichnamigen Strategiespiel behilflich zu sein. Sie müssen das Geheimnis verschwundener Kolonisten des erdähnlichen Planeten Redeye 6 im Wega-System lösen. Was wie ein Routineauftrag klingt, entpuppt sich als spannende Herausforderung, in der nicht nur Außerirdische mitmischen, sondern auch die verschollenen Siedler

ardentlich Eigeninitiative entwickeln. Die Programmierer von Software 2000 verließen sich in ihrem bis dato aufwendigsten Spiel aber nicht nur auf komplexe Levels und knackige Computergegner, sondern peppten die Atmosphäre mit ansehnlichen Videoclips auf. Da »Space Marines« weltweit erscheinen wird, drehte man die Szenen erst in Englisch und vertonte die hervorragende deutsche Sprachausgabellipensynchron nach. Das Spiel selbst ist rundenorientiert,

wobei Sie die Einheiten und Erfahrungswerte Ihrer Truppe in jeden neuen Level mitnehmen. Die insgesamt 50 Karten sind trotz der traditionellen Hexagon-Felder abwechslungsreich gestaltet und berücksichtigen die klimatischen Verhältnisse des Planeten. Außerdem ändert sich die Sicht mit der Tageszeit, so daß Sie auch Nachteinsätze bewältigen müssen. Etwa 100 futuristische Waffensysteme stehen dem Spieler zur Verfügung, die auf Wunsch mit aufwendigen Rendergrafiken gezeigt werden. Haben Sie eine der fünf Gegenintelligenzen gewählt, ziehen Sie bequem mit der Maus Ihre Einheiten, infarrieren sich über das unter dem Cursor liegende Hex-Feld oder verändern die Auflösung, um mehr Übersicht zu erhalten.

Gerenderte Sequenzen illustrieren die Kämpfe



Wenn Sie einer Einheit Befehle erteilen wollen, öffnet sich ein Fenster mit den entsprechenden Möglichkeiten

Die maximale Auflösung von 1024 x 768 Pixel sorgt für viel Übersicht, doch die unsichtbaren Gegner müssen wir erst nach aufspüren

kräfte, die durch Erfolge über mehrere Missionen Erfahrung sammeln und so das Kräftegleichgewicht nachhaltig beeinflussen können.

Die Missionen sehen neben dem Zerstören der Gegner auch Aufgaben wie das Befreien gefangener Soldaten, das Verteidigen bestimmter Gebiete oder einfach nur das Überleben einiger Einheiten vor. Durch alle Einsätze zieht sich der rote Faden der Handlung, die einige Überraschungen enthalten soll. Zwei bis vier menschliche Spieler dürfen an einem PC spielen, was nicht gerade optimal ist. Deshalb bereitet Software 2000 derzeit eine Upgrade-Möglichkeit vor, damit bis zu vier Strategen im Netzwerk ihre Einheiten verschieben dürfen. Die 50 großen Karten mit ihren abwechslungsreichen Aufgaben und die zwei unabhängig von Spieler und Gegner agierenden Parteien versprechen spannende Strategiekämpfe. Wieviel Space Marines im Vergleich zu »Panzer General« oder »Battle Isle 3« bietet, erfahren Sie im Test in unserer nächsten Ausgabe. (fs)

MARINES-FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Dezember 1995
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Offiziere sammeln Erfahrungspunkte; 2 unabhängige Parteien; Renderszenen während der Kämpfe.



PC
CD
ROM

wipeout³

BIS ZUR TOTALEN EKSTASE

Orbital, Leftfield, The Chemical Brothers.

wipeout-Soundtrack demnächst bei Sony Music



"...schlichtweg umwerfend..."
MEGAFUN (89%)

"...das eindrucksvollste Argument,
sich eine PlayStation zuzulegen."
MANIAC (85%)

BRINGT SONY INS LEBEN



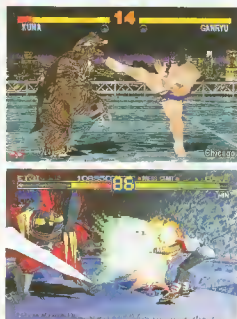
Zierliches Leichtgewicht im grauen Gehäuse: Für die Playstation findet sich in jedem Wohnzimmer ein Plätzchen.

Telefone, Fernseher, Walkman, CD-Player... als nächstes nimmt der Elektronikgigant Sony die Spieler fest ins Zielgruppen-Visier. Seit kurzem ist die sogenunworbene 32-Bit-Konsole »Playstation« in Deutschland erhältlich.

Der Preis für die Playstation-Hardware ist äußerst zivil: Die unverbindliche Preisempfehlung betrug beim Start 599 Mark – nicht schlecht für ein technisch so hochwertiges Gerät. Das wird sich auch so mancher genervte PC-Besitzer denken, der mittlerweile gut einen Tausender pro Jahr in Hardware-Upgrades investieren muß, um auf dem neuesten Stand der Spieltechnik zu sein. Da mag Windows 95 die Installation vereinfachen wollen und noch so viele Hersteller können 3D-Beschleunigerkarten ankündigen – der Ist-Zustand sieht so aus, daß sich viele PC-Anwender genervt und gemolken fühlen. Programmierer, an deren Willen und Können in puncto Effizienz mitunter gezweifelt werden darf, haben teure Pentiums zum Basissystem für fortgeschrittene SVGA-Spiele gemacht.

Die Hardware: Lobsal der PC-Frustrierten?

Da ist der Flirt mit Sony verständlich: Die 600 Mark teure Playstation ist ein komplettes Gerät mit eingebautem CD-Laufwerk; anschlussfertig an jeden Farbfernseher. Mit dabei ist ein knubbeliges Joypad, an dessen Feuerknopf-Vielfalt man sich rasch gewöhnt. Eine zweite Joypad-Buchse ist am Grundgerät vorgesehen; mittels in Kürze erscheinendem Adapter werden einige Titel aus dem Sportbereich sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig agieren lassen. Und was dem PCler seine Nullmodem-Strippe, ist der Sony-Gemeinde das »Link«-Kabel. Ausgewählte CDs wie »Destruction Derby« unterstützen diesen Verkopplungsmodus, bei dem zwei Playstations durch besagtes Spezialkabel miteinander verbunden werden. An jeder Kiste muß noch ein eigener Fernseher hängen, doch dann steht Rennhallen wie in der Spielhalle nichts mehr im Wege. Im Prinzip nichts Neues, aber im



Mit »Tekken« (oben) und »Tashinden« liegen bereits zwei äußerst kompetente Playstation-Prügelispiele vor. Nachfolger zu beiden Titeln sollen im Lauf des nächsten Jahres erscheinen.

Gegensatz zu Kabelkopplungen bei PCs narrenschier leicht zu installieren.

Die Spiele: Viel 3D – und was dahinter?

Bei den rund 100 Mark teuren Spielen gibt es zwar einige weniger spektakuläre PC-Umsetzungen (»Disoworld«, »3D Lemmings«), aber auch so manche frische Originalentwicklung. Der grafischen Eleganz eines »Ridge Racer« kann man sich kaum entziehen; die Polygon-Prügelgleiten »Tashinden« oder »Tekken« lassen die Klapper-Software auf dem PC mickrig aussehen. Sehr tröstlich für PC-Spieler, daß einzelne Playstation-Titel wie »Destruction Derby« auch für MS-DOS adaptiert werden. Allerdings mit leichten grafischen Einschränkungen – die Zeiten ändern sich. Auch unabhängige Entwickler wie Bullfrog liebäugeln mit neuen Entwicklungswegen: »Synthetic Wars« soll primär für Playstation entwickelt und erst dann auf den PC umgesetzt werden. Die Crux jeder neuen Hardware ist der Umstand, daß erst nach ein paar Monaten die richtig guten Titel in nennenswerter Anzahl erscheinen. Die Playstation macht da keine Ausnahme: Auf der Entwicklerliste finden sich so illustre Namen wie Electronic Arts, Virgin, LucasArts oder Interplay – doch vor 1996 werden diese Edel-Softwarefirmen keine Playstation-CDs fertig haben. Sony und das hauseigene Entwicklungsteam von Sony/Pygnosis kochen indes auch nur mit Wasser. Außer einem tollen 3D-

32-BIT-SPIELKONSOLN IM VERGLEICH

	Sony Playstation	Sega Saturn
ca.-Preis für Grundgerät	DM 600,-	DM 750,-
ca.-Preis pro Spiel	DM 100,-	DM 130,-
Grafikauflösung	256x224 bis 640x480	320x224 bis 704x480
Anzahl Farben	16,7 Millionen	16,7 Millionen
CD-Laufwerk	Doublespeed; eingebaut	Doublespeed; eingebaut
Lieferumfang	Demo-CD, Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scott v. Antennenkabel für TV	Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scott-Kabel für TV
Hardware-Leistung	Sehr gut	Sehr gut
Spieler-Auswahl '95	Befriedigend	Befriedigend
Spieler-Perspektiven '96	Sehr gut	Sehr gut



Der derzeit beste Grund, sich eine Playstation zu kaufen, heißt »Ridge Racer«. Das simple, aber spaßige Rennspiel bietet beeindruckend flüssiges 3D in Höchstgeschwindigkeit.

Effekt zeichnet sich beispielsweise »Wipe Out« vor allem durch gewöhnungsbedürftige Steuerung und mäßigen Tiefgang aus. Und eine optisch fulminante Weltraumballerei wie »Starblade Alpha« ist noch simpler gestrickt als das gute alte »Rebel Assault«. Ein paar Scheitern sind aber im Angebot, mit denen der Sony Fun gut ins neue Jahr kommt. Das Rennspiel Ridge Racer ist keine komplexe Simulation, in puncto Grafik und Fun aber eine Klasse für sich. Die Polygon-Prügler Tashinden und Tekken sind gleichermaßen kompetente Vertreter dieses Genres, während Anhänger konventioneller Arcade-Action mit Konamis »Parodius« beglückt werden.

Angesichts der dicken Ankündigungsliste für Play-

station-Titel sind Liebhaber von Action in allen Varianten sowie Sportspieler bei der Sony-Konsole goldrichtig. Doch für Fans von Strategie- und Rollenspielen, Adventures oder Simulationen bietet die Playstation nichts Großartiges: In diesen Spielgenres hat der MS-DOS-PC vorerst keine Konkurrenz zu befürchten.

Playstation vs Saturn

Knifflig wird's, wenn Sie ernsthaft mit dem Kauf eines 32-Bit-Videospiels als Zweitsystem liebäugeln. Während das 3DO aufgrund dürftiger Software-Perspektiven und älterer Technik von der Playstation abgehängt wird, bleibt Konkurrent Sega im Rennen. Mit dem Saturn haben die Videospiel-Veteranen seit Juli eine Konsole auf dem Markt, die in ähnlich hohen Hardware-Regionen schwebt wie die Playstation. Während die ersten Playstation-Titel mehr Talent bei 3D-Protzerien erkennen lassen, wirkt Segas anfänglicher Software-Schwung fürs Saturn etwas vielfältiger.

Welches der beiden Systeme sich durchsetzen wird,

ICH WILL MEHR!

Wenn dieser Beitrag Ihr Interesse an den neuen Spielkonsolen so richtig ange-

facht hat, können wir Ihnen in aller bescheidenen Demut unser aktuelles Sanderheft empfehlen. Unter dem Namen »CD-Player« nimmt das rund 100 Seiten starke Magazin die Hardware von Playstation, Saturn und 3DO im Vergleich zum PC unter die Lupe. Die erste Software für die neue Videospiel-Generation wird kritisch getestet.



hängt sicher von der Gunst der Software-Industrie ab, die beide Formate vorerst gleichermaßen zu unterstützen scheint. Richtig lustig wird's im Laufe des nächsten Jahres, wenn sich Nintendo mit gebührender Verspätung ins Getümmel stürzt: In Zusammenarbeit mit den Grafikpösten von Silicon Graphics entwickelt der Videospiel-Marktführer seine neue Konsole »Ultra 64«. Wann das Ding zu welchem Preis und mit welcher Software in Deutschland erscheint, ist nach offen. (H)

Erleben Sie Fußball in einer neuen Dimension...

PC GAMES 7/95

Den PC GAMES AWARD für den edlen HATTRICK! hat sich der junge deutsche Hersteller redlich verdient – nicht zuletzt wegen der fast schon unheimlichen »Intelligenz« der eingebauten Computergegner.

Wertung: 91%

PC PLAYER 6/95

Dank ausgeklügelter Computer-Intelligenz gibt's auch nach mehreren Spielzeiten keinen Motivationseinbruch.

Wertung: 78%

PC JOKER 7/95

HATTRICK! ist der König des digitalen Fußballmanagements: Komplex und übersichtlich!

Wertung: 89%

POWER PLAY 7/95

Alles in allem ist HATTRICK! einer der besten, wenn nicht der beste, Fußballmanager...

Wertung: 84%



KARION Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20
D-52084 Aachen
Tele (0241) 470 150
Fax: (0241) 470 1525



HATTRICK!
Die Fußballsimulation der 90er!



WENIGE AUGENBLICKE B

Die **Spannung** erreicht ihren Höhepunkt! In wenigen Tagen beginnt Ihr **gigan-**
tischstes Abenteuer. Zum ersten Mal werden die **Grenzen** zwischen Spiel, Simulation und Realität **verwischt!** Ihr Joystick mutiert zum Steuerknüppel, Ihr Monitor zum Cockpit. Sie sind an Bord des **EF 2000**. Er gilt in Fachkreisen als **realistischste Kampfflug-Simulation aller Zeiten** und bringt Sie **haarscharf an die Wirklichkeit** heran. Jagen Sie alleine oder im Netzwerk mit bis zu 7 anderen Piloten über eine **perfekt reproduzierte 3D-Landschaft**. Lernen Sie den **EF 2000** zu beherrschen wie ein **leibhaftiger Düsenjet-Kampfpilot!**



- ✈ Die Gestaltung basiert auf freigegebenen Informationen der British Aerospace und weltführenden Flugzeugingenieuren.
- ✈ Über 4 Millionen km² perfekt reproduzierte 3D-Landschaft.
- ✈ Der Spieler kommandiert bis zu vier „intelligente“ Flugzeuge in Luft- und Bodenschlachten.
- ✈ Über Netzwerk können sich acht Spieler gleichzeitig heiße Gefechte liefern - in einer Authentizität, die es nie zuvor auf dem PC gab.



did
DIGITAL VIDEO DISC

ocean

IS ZUM FEINDKONTAKT!

EF

2000

AB NOVEMBER
KOMPLETT
IN DEUTSCH
AUF CD-ROM

Im Exklusiv-Vertrieb von:

DOMICO
TRUCK - TANKER - AIRCRAFT

KIDS & KULTUR

Frankfurt digital: Auf der Buchmesse gab es eigene Multimedia-Hallen, in denen vor allem neue CD-ROMs für Kinder und Kulturbesiegte gezeigt wurden.

Im vergangenen Jahr boomte im Rahmen der atemberaubenden Frankfurter Buchmesse die Multimedia-Branche. Schnell wurden Rufe der Aussteller nach mehr Platz laut, eine steigende Zahl an Unternehmen kündigte ihr Kommen an. Dieses Jahr tummelten sich die CD-ROM-Anbieter gleich in zwei der große Räumlichkeiten, doch das große Gedränge fand eher in den reinen Buch-Hallen statt. Wir haben uns auf den Ständen umgesehen, um Ihnen die Highlights der Buchmesse 1995 zu präsentieren.

Buntes für die Kids, Schnickschnack für den Papi – so lässt sich ein Großteil der Multimedia-Neuheiten zusammenfassen. Herausragend präsentierten sich Bomico und Sunflowers, die eine ganze Reihe neuer Titel zeigten. Der englische Hersteller Europress feierte mit seiner »Fun School«-Reihe in Europa bereits große Erfolge; Anlaß genug, als ersten Titel **Leonardos Lernabenteuer** – Im Traumland unter dem Label Sunflowers Kids eingedeutscht zu veröffentlichen. Damit sollen den jüngsten PC-Usern erste Kenntnisse in Deutsch, Mathematik oder Molen vermittelt werden.

Ökologische Zusammenhänge stehen im Mittelpunkt von **Leonardos Lernabenteuer** – Im Welkall, in dem die Kleinen den »Grauen Planeten« reaktivieren müssen. Aufgaben aus den Gebieten Grammatik oder Geographie mit witzigen Grafiken und ulkigen Sounds sind die Schlüssel zur Lösung dieses Problems. Der französische Hersteller Maitra Hachette schafft mit **Circus** eine kunterbunte und abwechslungsreiche Spielwiese für Kinder ab 5 Jahren. 30 verschiedene

Plätze dürfen erkundet werden, an denen kleine Spiele und Rätsel für Spannung sorgen. Mein erstes Lexikon erklärt spielerisch und kindgerecht die Zusammenhänge unserer Welt und wartet mit hervorragenden gesprochenen Erklärungen aller Themengebiete auf.

Das erste deutschsprachige Living Book aus Broderbunds berühmter Reihe ist **Die Schildkröte und der Hase**. Das putzige Bilderbuch steckt voller Gags, die mit einem Mausklick ausgelöst werden. Als nächstes wird **Nur Oma und ich** folgen, aber erst im kommenden Jahr. Das lehrreiche Detektivspiel **Wo steckt Carmen Sandiego?** erscheint in Kürze als komplett deutsche Junior Edition, einer kindgerechten, leicht abgespeckten Version der schon etwas älteren Tüftel-Reihe. Von Maxis stammt das originelle Labor-Spiel **Widget Workshop**, in dem die Kids hunderte von Gegenständen manipulieren und neu zusammenfügen dürfen. Die Ergebnisse lassen sich speichern und auf anderen PCs ohne das Hauptprogramm vorführen.

Für Erwachsene ist **XXth Century Art**, die interaktive Kunstsammlung von Maitra Hachette gedacht. Ein reizvoller virtueller Spaziergang führt vorbei an Werken von Chagall, Miró oder Matisse. Die Anlage der Fondation Maeght wurde detailgetreu nachempfunden und zeigt hochwertige Fotos und Videoclips. Nichts für schwache Nerven ist **Meet Media Band** von Marc Canter, ein Sammelalbum aus interaktiven Musikvideos, Interviews, Grafiken und Sounds, die der Zuschauer kombiniert. Er gibt beispielsweise Stimmungen vor, denen sich Rhythmus und Melodie anpassen, um neue Songs zu schaffen.

Der Buch- und Brettspiele-Verlag Ravensburger setzt



»Eloy jagt den Technakäfer« ist ein witziges Adventure von Ravensburger



Mit »Meet Media Band« dürfen Sie Ihre Stimmungen in Multimedia-Clips ausdrücken



Im »Circus« von Sunflowers Kids finden die Kids eine kunterbunte Spielwiese vor



»XXth Century Art« lädt zum Spaziergang durch ein interaktives Museum



»Meine Traumburg« von Ravensburger ermöglicht das kinderleichte Basteln kleiner Geschichten

nach seinem Aufklärungs-CD-ROM **Bitte nicht stören!** auf kinderfreundliche Spiele. Der erste vielversprechende Titel einer ganzen Reihe von Umsetzungen amerikanischer Software ist **Elroy jagt den Technokäfer**. Elroys Suche nach dem seltenen Insekt ist ein flottes Adventure mit viel schrägem Humor und schrillen Effekten. Die sorgfältige Umsetzung berücksichtigt nicht nur Text und Sprachausgabe, sondern auch die Hintergrundbilder, die komplett den deutschen Verhältnissen angepaßt wurden.

Ein auch für die Kleinsten leicht zu bedienender Geschichten-Baukasten ist **Meine Traumburg**. Das Schloß ist Kulisse für putzige Figuren vom Burgfräulein bis zum Drachen, die mit klar erkennbaren Icons dirigiert werden. So lassen sich schnell kleine

Geschichten komponieren, die außerdem durch diverse versteckte Spiele bereichert werden.

Das erfolgreiche Kinderbuch **Rabbi – Ein Rabbenbaby flieht zu den wilden Tieren** erscheint in Kürze als CD-ROM, in der die Kids das Schicksal des putzigen Heulers in die Hand nehmen dürfen. BMG Interactive setzt ebenfalls auf den Nachwuchs und erweitert seine Palette um Europa Interactive, die CD-ROM-Version des bekannten Hörspiel- und Musik-Labels. Erste Titel, die sich noch in Produktion befinden, sind **Peter**, ein fantasches Adventure, und **The Crazy Wild Animals**, eine lehrreiche und fröhliche Serie über wilde Tiere. An die Fans von Marilyn Monroe wendet sich **Die Akte Marilyn Monroe**. Darin dürfen Sie die Hintergründe ihres mysteriösen Todes untersuchen und

müssen diverse Rätsel lösen, um weiterzukommen.

In fantastische Gefilde entführt uns demnächst Erich von Däniken in seinem CD-ROM **Kontakt mit dem Universum**, das mit Videoclips, Fotos und einer 3D-Brille über die mutmaßlichen Landungen außerirdischer Wesen auf der Erde informiert. In die unendlichen Weiten des Weltalls begeben wir uns mit **Star Trek Klingon Starfleet Academy** von Markt & Technik. Hier erleben Sie das knallharte Holodeck-Training klingonischer Raumfahrt-Kadetten hautnah mit, das sogar ein Sprachlabor enthält, in dem Sie den klingonischen Kauderwelsch entziffern können. (fs)

»Wa steckt Carmen Sandiego?« ist bald als Junior-Edition für Kids erhältlich

Xpress yourself

für Microsoft® Windows® 3.1 und Windows® 95

MUSIK PUR!

- freies Arrangieren auf 8 Spuren
- rund 450 MB Super Sounds
- viele Sound-Effekte
- für Anfänger und Profis...



99,-

... und zusätzlich das **MAGIX music NetWork** als kostenloses Forum für alle Musikfreunde. Dort gibt es NetWork Charts zum Mitmachen, eine Demotapezentrale und Wettbewerbe.

Mailbox-Info: 089-7692061

Ja, ich möchte

Infos zum kostenlosen **MAGIX music NetWork**

Bestellung

- ☐ Ich bestelle den MAGIX music maker
- ☐ mit 450 MB Super-SoundPool für DM 99,-
- ☐ Ich bestelle mit beigemittelter Vorrangschleife
- ☐ Bitte per Nachnahme senden (zzgl. DM 7,50 Gebühr)

Name

Straße

PLZ/Ort

Telefon

Alter

MAGIX
music NetWork

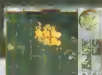
MAGIX Entertainment
Königsplatz 35
81369 München
Telefon (089) 74336 0
Telefax (089) 7991041
BITX * MAGIX *

Erhältlich im Computer-, Musik- und Buchhandel und bei:

- Vobis ■ Escom
- Schadt Computer ■ Karstadt
- Brinkmann ■ Schauland

Die angegebenen Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

PC-PLAYER 1/95
MAGIX NetWork, Königsplatz 35, 81369 München



1	(8) COMMAND & CONQUER Westwood/Virgin	91 %
2	(2) STAR TREK NEXT GENERATION: A FINAL UNITY Spectrum Holobyte	82 %
3	(3) INOIZIERTES SPIEL —	— %
9	(1) WING COMMANDER 3 Origin	89 %
9	(11) SIMON THE SORCERER 2 Adventure Soft	83 %
9	(6) NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
7	(12) TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
8	NEU (THE NEEF FOR SPEED) Electronic Arts	84 %
9	(4) FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	80 %
10	(9) SIM CITY 2000 Maxis	90 %
11	(5) OESCENT Interplay	90 %
12	(23) HI-OCTANE Bullfrog/Electronic Arts	75 %
13	NEU PHANTASMAGORIA Sierra	68 %
14	(14) PANZER GENERAL SSI	81 %
15	NEU MAGIC CARPET 2 Bullfrog/Electronic Arts	90 %
16	(10) CIVILIZATION Microprose	91 %
17	(25) MECH WARRIOR 2 Activision	81 %
18	(20) NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
19	(-) REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
20	(-) JAGGED ALLIANCE Sir-Tech	76 %
21	(19) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	87 %
22	NEU OUNGEON MASTER 2 FTL/Interplay	77 %
23	(15) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
24	(13) BIOFORGE Origin	78 %
25	NEU ASCENDANCY Logic Factory	77 %

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Verkaufscharts CO-ROM



1	(1) Star Wars Compilation	Softgold
2	(4) Command & Conquer	Westwood/Virgin
3	(-) The Need For Speed	Electronic Arts
4	(-) NHL Hockey '96	Electronic Arts
5	(-) Hattle Isin '3	Blue Byte
6	(2) Myst	Broderbund
7	(6) Star Trek Next Generation - A Final Unity	Spectrum Holobyte
8	(-) Ascendancy	Logic Factory
9	(-) Pinball Illusions	21st Century
10	(-) Magic Carpet 2	Bullfrog/Electronic Arts
11	(-) 3D Ultra Pinball	Sierra
12	(9) Aparhe Langbaw	Digital Integration
13	(15) Mech Warrior 2	Activision
14	(-) PGA Tour Golf '96	Electronic Arts
15	(10) Flight Unlimited	Looking Glass

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Oktober 1995.

Verkaufscharts Diskette



1	(1) Nuga	ITE
2	(5) Die Siedler	Blue Byte
3	(3) Nisse - Die Expedition	Ascon
4	(-) SimCity 2000	Maxis
5	(2) Bifing	Magic Bytes

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Oktober 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

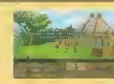
1	(1) Windows 95
2	(2) Corel Draw 5.0
3	(4) Windows 3.11
4	(3) Martin Commander 4.0/5.0
5	(5) Mirasoft Word 6.0



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Schauspieler/in, den/die ich gerne mal in einem PC-Spiel sehen würde

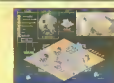
1	Harrison Ford
2	Patrick Stewart
3	Sandra Hullark
4	Sean Connery
5	Arnold Schwarzenegger



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

1	(1) Outpost
2	(2) Mundesliga Manager Hattrick
3	(-) Last Eden
4	(3) Space Quest 6
5	(4) Frontier 2 - First Encounters



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: September/Oktober 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

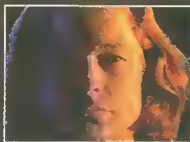
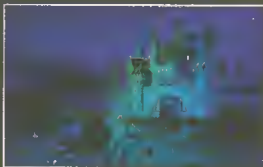
Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.


Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

A GABRIEL KNIGHT ADVENTURE
THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight: The Dark Fathers" gelobt hat, beschreibt ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München verschleppt, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren Ebenen statt und enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig-schöne Hintergrundmusiken und eine atmosphärische, den Werwolf betreffenden Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte eine lange Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.



 **SIERRA®**



Fragen Sie nach unserem Multimedia-Katalog: Sierra, Robert Bosch Straße 32, 63303 Dreieich
Fax: (06103) 99 40 35

© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ bezeichnen Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

STREIT- GESPRÄCH

ENTWICKLUNG

Die Verkaufscharts werden von Spielen aus den USA und England dominiert. Verstehen deutsche Programmierer einfach zu wenig von ihrem Handwerk?

International erfolgreiche Top-Titel »Made in Germany« sind Mangelware. Fehlt es deutschen Spiele-Designern schlichtweg an Fantasie oder sind schlechte Rahmenbedingungen der Grund? Hiesige Demo-Programmierer genießen vom technischen Aspekt her einen hervorragenden Ruf. Es erscheinen qualitativ hochwertige Auftragsproduktionen aus deutscher Entwicklerhand, die dies bestätigen. Hingegen gibt es kaum in Deutschland designte Titel, die sich international durchsetzen. Selbst die rühmlichen Ausnahmen erreichen selten das Niveau ausländischer Top-Produktionen. Obwohl Deutschland mittlerweile den drittgrößten Markt für Computerspiele stellt, beherrschen Verfeinerungen aus dem anglo-amerikanischen Raum die Branche. Sind Titel, deren spielerische Qualität der technischen Brillanz weit hinterherhinkt, wirklich das Ende der Fahnenstange für deutsche Entwickler? Michael Kim und Winnie Farster trafen sich, um diese Frage ohne Beschönigungen zu diskutieren.

Michael: Ganz provokant: Deutsche Spieleentwicklungen sind innovationslos, langweilig und international in keiner Weise konkurrenzfähig!

Winnie: Stimmt nicht! Hier gibt's gute Leute und gute Produkte wie »Battle Isle« oder »Super Turrican«. Das wird von der deutschen Industrie aber nicht gefördert. Falls mal ein herausragendes Produkt erscheint, dann handelt es sich um das Spiel eigenständiger Entwickler, die nicht unter der Fuchtel eines

deutschen Publishers den x-ten Fußball-Manager programmieren »dürfen«.

Michael: Deutsche Spieleprogrammierer sind handwerklich perfekt, haben aber einfach keine Ahnung von spaßigem Spiel-Design.

Winnie: Nicht ihre Schuld. Wo keine vernünftige Szene existiert, kein Informations-Austausch stattfindet und die Leute, die das Budget verwalten, keine Ahnung haben, kann das gar nicht funktionieren. In Amerika sind gute Produzenten seit den 70er Jahren gewachsen: Sie haben als Coder angefangen und in den 80ern ein neues Berufsbild geprägt, den Spiele-Produzenten.

Michael: Mir kommen die Tränen: Der arme deutsche Programmierer liegt darnieder, weil er nie gefördert wurde. Das war doch aber in den anderen Ländern genau so...

Winnie: Da haben sich Design und Entwicklung früher professionalisiert. In den USA gab es schon 1982 erfahrene Entwickler, die damals auftraten zu programmieren und sich mit ihrem Entwicklungs-Knowhow auf die organisatorische und kaufmännische Seite konzentrierten. Das hat in Amerika geklappt, schau Dir Origin an.

Bei uns waren die Hälfte aller Spiele-Manager Leute, die am schnellen Geld statt am langfristigen Aufbau einer gesunden Industrie interessiert waren. Die Programmierer wurden oft übers Ohr gehauen.

Michael: Du willst also die klägliche aktuelle Situation als ein Überbleibsel der Lage vor über zehn Jahren bezeichnen?

Winnie: Schau Dir doch einmal die deutschen Spitzenleute an: Neben den Einzelgängern wie Manfred Trenz und eingeschworenen Cliquen wie Factor 5 haben es lediglich Lothar Schmitt und Thomas Hertzler mit ihrer Firma Blue Byte geschafft, einen auf internationalem Niveau operierenden Publisher zu etablieren. Leute die dort arbeiten, finden vernünftige



»Battle Isle« gilt als positives Beispiel deutscher Programmierkunst

Bedingungen vor – sie profitieren und lernen von ihrer Arbeitsumgebung.

Michael: Aber der Mangel an guten Anlaufstellen erklärt für mich höchstens, wieso es weniger Teams in Deutschland als anderswo gibt. Aber sie bräuchten ihrer internationalen Konkurrenz doch nicht qualitativ und ideenmäßig nachzustehen.

Winnie: Hätten erfahrene Programmierer die Möglichkeit, sich im Dienste eines Publishers nur ums Spieldesign zu kümmern und ihr Knowhow an eine neue Generation von Entwicklern weiterzugeben, dann würde sich die Situation schnell zum Positiven verändern.

»Deutsche Publisher sollten die Entwickler ermutigen, neue Wege zu gehen!«

Michael: Sieh Dir doch einmal die »Auftrags-Sklaven« Factor 5 an. Die haben kein einziges Spiel wirklich selbst konzipiert und entwickelt. Sie warten auf den nächsten Auftrag von LucasArts, erhalten die Design-Vorgaben und setzen das dann technisch um. Eigene Ideen sind Fehlanzeige!

Winnie: Der hiesige Entwickler ist es nicht anders gewöhnt, er hofft auf einen Publisher, der ihm faires Geld für faire Arbeit bezahlt. In England haben teilweise bis zu 50 professionell agierende Firmen auf Spiele gewartet, der Deutsche kann kaum mehr als fünf Firmen angehen.

Michael: Vergleich doch einfach mal ein einhei-



Winnie Farster, Chefredakteur der Videospiel-Fachzeitschrift »Maniac«, verteidigt die deutschen Kreativen gegen den Vorwurf der Unfähigkeit

SLAND DEUTSCHLAND

misches Adventure mit seinem amerikanischen oder englischen Gegenstück: Das deutsche ist äde und humorlos.

Winnier: Bei Electronic Arts in den Staaten laufen zwei Dutzend exzellenter Produzenten herum, die sowohl einem Anfängerteam als auch einer erfahrenen Entwickler Crew zurarbeit, vernünftige Arbeitsstrukturen und damit eine günstige Atmosphäre schaffen. Wir hingegen haben den nach den USA und Japan größten Spielemarkt, trotzdem existiert das Berufsfeld "Spiele-Produzenten" nicht.

Michael: Hierzulande werden langweilige 80er-Jahre-Konzepte aufgewärmt, da fehlen doch die Ideen!

Winnier: Es wäre begrüßenswert, wenn der Publisher seine Entwickler ermutigen würde, neue Wege zu gehen. Aber wenn die Programmierer Angst haben müssen, einen ausgetretenen Weg zu verlassen, werden sie lieber auf der Stelle treten. Außerdem kaufen deutsche Publisher lieber ausländische Produkte ein, als eigene zu produzieren.

Michael: In Frankreich war es doch nicht anders.

Und trotzdem haben französische Spiele einen ganz eigenen Charakter...

Winnier: Nein. Dort haben sich Firmen wie Infogrames und Coktel nicht gebildet, um ausländische Produkte zu vermarkten, sondern haben sich primär um die Eigenentwicklungen gekümmert.

Michael: In Deutschland gab's einfach keine fähigen Kreativen. Die französische Heimcomputer-Szene war kleiner als die deutsche, trotzdem können unsere Nachbarn auf Development-Ebene mit England und den USA konkurrieren.

Winnier: Das meine ich auch. Aber unsere Nachbarn haben die Programmierer gefördert, wir haben das nicht getan. Selbst dem technischen Laien, der gerade mal ein Titelbild malen konnten, wurde Beachtung geschenkt.

Michael: Während in Frankreich durch "Flash-



Programmierer Michael Kim glaubt nicht an die Konkurrenzfähigkeit deutscher Entwickler auf dem internationalen Spielmarkt

back» und «Alone in the Dark» das Action-Adventure-Genre entstand, werden hier noch immer Fußballmanager programmiert.

Winnier: Damit argumentierst Du mir entgegen: Den Gründen von Delphine habe ich 1990 kennengelernt. Das war ein Manager, aber auch ein Kreativer, das seine Produkte nicht nur aus kommerzieller, sondern auch aus künstlerischer Sicht am Herzen liegen. Seine Entwickler konnten tagelang mit Ideen und Routinen herumspielen – die optima-

le Annäherung an ein Computerspiel. Daraus entstanden «Out of This World» und «Flashback». Jetzt sitzen die Designer mit Steven Spielberg an einem Tisch. Davon profitiert die gesamte französische Branche. In Deutschland kommen die Programmierer nicht mal an den Geschäftsführer eines zweistelligen Publishers heran.

(Michael Kim/fs)

Discount • Versand

VERSANDADRESSE: S. Klein, Dresselstr. 23, 66467 Wenzel

0281 - 530109

Bestellannahme Montag bis Freitag von 9.30 bis 18.30

CD - ROM

11th Hour	DV	x84,99	Day of Tentacles	DV	28,99
3D Lemmings	DA	64,99	Der Kapitalist	DV	x77,99
7th Guest	DA	19,99	Der Kapitän	DV	74,99
Acas of the Deep	DV	74,99	Der Fabrikant	DV	39,99
Across the Plains	DV	89,99	Der Flieger	DV	x69,99
Action Soccer	DV	69,99	Der Taktiker	DV	74,99
Adams Family Pinball	DA	x64,99	Destruction Derby	DA	x84,99
Air Power	DV	69,99	Die verrückte Rallye	DV	37,99
Alert	DV	72,99	Dungeon Master 2	DV	79,99
Alone in the Dark 1+2	DA	59,99	Fade to Black	DV	79,99
Apache Longbow	DV	64,99	FIFA Soccer 96	DV	x77,99
Archball	DV	74,99	Fighter Duel	DA	x64,99
Ascendancy	DV	74,99	Flight of the Amazon Queen	DV	72,99
Batman Forever	DV	x79,99	Frankenstein	DV	x89,99
Battle Isle 2+3 Data	DV	67,99	FX - Fighter	DV	72,99
Battle Isle 3	DV	77,99	Gen Wars	DV	x77,99
Beast of the Steel Sky	DV	19,99	Grand Prix Manager	DV	x87,99
Blodger	DV	82,99	Hattrick / Harlan	DV	72,99
Blodger Data	DV	x47,99	Hero's Might & Magic	DV	x84,99
Blodball	DV	52,99	Hi! Ocean	DV	77,99
Buried in Time	DV	74,99	Hugs 3	DV	64,99
Burn Cycle	DV	74,99	Indy Car Racing	DA	19,99
Caribbean Desaster	DV	82,99	Indy Car Racing 2	DA	x69,99
Championship Manager 1	DV	x84,99	Jagged Alliance	DV	82,99
Clawing Hens	DV	64,99	Jewels & Oracles	DV	79,99
Command & Conquer	DV	82,99	Knight's of Xentar	DV	62,99
Crossed	DV	76,99	Kyberlink 2	DV	34,99
Crosser	DV	77,99	Labyrinth of Time	DV	25,99
Cyberage	DV	x77,99	Lands of Lore	DV	29,99
Cyberdome	DV	x74,99	Lord Eden	DV	69,99
Darbee	DA	74,99	Magic Carpet 2	DV	62,99
Das schwe. Auge 1	DV	69,99	Magic Carpet 1 Data	DV	37,99
Das schwe. Auge 2	DV	69,99	Magick Warrior 2	DV	69,99
			Micromachines 2	DA	x69,99

Metal Lords	DV	x77,99	Space Marines	DV	74,99
Monopoly	DV	64,99	Space Quest 6	DV	74,99
Mortal Coil	DV	59,99	Star Trek 1	DV	24,99
Myst	DV	59,99	Star Trek 3	DV	89,99
Nascar Rac. Track Pac	DA	37,99	Steel Panther	DV	72,99
Nascar Racing	DA	72,99	Stonewall	DV	x89,99
NBA Jam Tournament	DA	79,99	Strike Command+ Data	DA	x59,99
NBA Live 96	DA	x77,99	SU-27 Stubel	DV	x72,99
Need for Speed	DV	74,99	Synthesia + Data	DV	79,99
NHL Hockey 94	DA	29,99	System Shock	DV	x29,99
NHL Hockey 96	DV	74,99	Terminal Velocity	DA	62,99
Paragon 2	DV	x74,99	TFX 2000 Eurofighter	DV	x79,99
Perfect General 2	DA	72,99	The Die	DV	x77,99
PGA Tour Golf 96	DA	74,99	The Hive	DV	x67,99
Phantomageria	DV	77,99	The Highlander	DV	x67,99
Pinball Fantasie Deluxe	DA	64,99	Theme Park	DV	69,99
Pinball Illusions	DA	59,99	Thunderhawk 2	DA	x74,99
Pinball Wizard 2000	DA	x57,99	Thundercape	DV	69,99
Pinball Wizard 95	DV	74,99	Tin Flapper	DV	84,99
Pole Position	DV	x87,99	Top Gun	DV	x84,99
Power Compilanthit:	57,99		Trivial Pursuit	DV	x69,99
a Renzith Steel Sky	DV	37,99	Ultima 7 Compilation	DA	29,99
a F14 Fleet Defender	DA	79,99	Ultima Underw. 1+2	DA	29,99
a UFO	DV	79,99	US Navy Fighter Data	DA	39,99
Forcebase	DV	54,99	US Navy Fighter Gold	DV	39,99
Primal Rage	DA	74,99	USS Tricorderops	DV	67,99
Prisoner of Ice	DV	75,99	Volgias	DV	77,99
Privateer + Data	DA	29,99	Warcraft	DA	74,99
Privateer 2	DV	x77,99	Warcraft 2	DV	x74,99
Psycho Pinball	DV	64,99	Westwood Compilanthit:	69,99	
Q-POP	DV	64,99	x Kyranids 1	DV	
RAN Trainer 2	DV	67,99	x Kyranids 3	DV	
Raven Project	DV	72,99	x Lands of Lore	DV	
Robert Assault	DV	x49,99	x Whales Vajage 2	DV	72,99
Rebel Assault 2	DV	x57,99	Willi Lemke Manager	DV	59,99
Rivers of Dawn	DV	x64,99	Wing Armada	DA	29,99
Sam & Max	DV	74,99	Wing Commander 2+Data	DA	29,99
Sensible Golf	DV	59,99	Wing Commander 3	DV	x59,99
Shamania	DA	x77,99	Wing Commander 4	DV	89,99
Shinobi	DV	x89,99	Wipacut	DV	54,99
Silent Hunter	DV	x79,99	Woodruff / Goblins 4	DV	69,99
Silent Steel	DV	184,99	X-Wing Compilation	DA	59,99
Sim City Enhanced	DV	24,99	X-Wing 2	DV	64,99
Sim Town	DV	74,99	Gravis Alliance Pro	54,99	
SimCity 2000 Compil.	DV	82,99	Gravis Eliminator Card	37,99	
Sim Town 2	DV	69,99	Gravis Game Pad	29,99	

LÖSUNGSBÜCHER:

Alone in the Dark 1+2	19,99
Alone in the Dark 3	19,99
Blodger	19,99
Crashers	19,99
Cyberia	19,99
Dark Forces	19,99
Das schwe. Auge 1	24,99
Das schwe. Auge 2	24,99
Die Hildebrandt Saga	19,99
Discworld	19,99
Dragon Lore 1	19,99
Dungeon Master 2	19,99
Flight of the Amazon Queen	19,99
Indiana Jones 3	19,99
Indiana Jones 4	19,99
Kings Quest 7	19,99
Kyranids 1 + 2	19,99
Kyranids 3	19,99
Lands of Lore	19,99
Last Dynasty	19,99
Little Big Adventure	19,99
Menabrennan	19,99
Myst u. Necropolis	19,99
Phantasmagoria	19,99
Prisoner of Ice	19,99
Ravensoft 1	19,99
Ravensoft 2	19,99
Sam & Max	19,99
Simon the Sorcerer 2	19,99
Space Quest 6	19,99
Star Trek Final Unity	19,99
System Shock	19,99
Ultima 6	19,99
Ultima Underworld 1	19,99
Ultima Underworld 2	19,99
Volgias	19,99
Wizardry 7	19,99

59,99 Versandkosten:
59,99 Bel Verkauft 9,99DM (Euroschick bel 400,- D
x64,99 Bel Nachnahme 10,99 DM + Nachnahmegebühr
Abkürzungen:
DV = deutsche Version
DA = deutsche Auflage
54,99 DA = deutsche Auflage
37,99 X = War bei Redaktionsschluss nicht am Markt
37,99 Irrtümer vorbehalten.

WARCRAFT

TIDES OF **III** DARKNESS



Die Schlacht um Azeroth
Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik.
Komplett in Deutsch

geht weiter.
der Luft!



Ab November
auf CD-ROM.

Läuft unter
DOS, Win 3.1 und Win 95

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
PROMOTION SOFTWARE

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

E-Mail: blzzrdent@aol.com

AKTUELLE MELDUNGEN

MASTER OF ORION 2



Master of Antares wird gediegene Planeteneroberung mit einem kräftigen Schub Koloniaufbau bieten

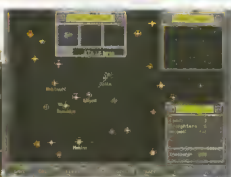
Microprose erobert weiter: »Master of Antares« ist der Nachfolger des Weltraum-Strategiespiels »Master of Orion«. Erneut streiten mehrere Rassen um die Vorherrschaft im Universum. Diesmal muß am Ende der Heimatplanet der uralten Rasse der Xenans eingenommen werden.

Master of Antares präsentiert sich im Gegensatz zum Vorgänger in Super-VGA und hat nun Sternensysteme, die über mehrere Planeten verfügen. Die Galaxiekarte läßt sich in zwei Zoomstufen betrachten, außerdem kann man einige Infofenster zu- oder ausschalten. Wie kaum anders erwartet, wurde die Komplexität nach oben geschraubt. So dürfen Sie nach detaillierter eigene Schiffsmodelle basteln und zahlreich Installationen ins Orbit oder auf die Planetenoberflächen setzen. Außerdem wird es riesige Raumstationen, Offiziere und wieder jede Menge Forschungsstufen geben. Die übliche Mischung aus Diplomatie, Spionage und taktischen Kämpfen ist natürlich auch enthalten.

Größtes Highlight könnte der Mehrspielermodus per Modem, Netzwerk oder auch an einem Computer werden. Vorgänger Master of Orion war nur für einen Weltraumraberer gedacht.

BITS & FUN IN MÜNCHEN

Hauptmotto der Messe »bits & fun '95« soll das multimediale Lernen sein. Interessierte können zuschauen, wie ein Lernprogramm für die CD entsteht. Außerdem gibt's massig Lernsoftware zum Ausprobieren. Der DMV-Verlag ist auch auf dieser Messe vertreten. Sie findet vom 24. - 26. November auf dem Messegelände in München statt.



Die Galaxiekarte von Antares in einer von zwei Zoomstufen

WILDGEWORDENES STINKTIER



Tailchaser nennt sich das neue Jump-and-Run von Defcon

Unverhofft kommt oft: Von der Firma Defcon Software erscheint das Jump-and-Run »Tailchaser«. Held ist ein Stinktier, das gegen böse Monster antritt. Kleiner Ausschnitt aus der Feature-Liste: Scrolling mit 256 Farben, Sprachausgabe und Musik in Stereo, 7 Missionen, 25 unterschiedliche Waffen, gerenderte SYGA-Zwischensequenzen. Das Ganze gibt's Anfang '96 auf CD-ROM.

PENTIUM-RIVALE

Jetzt ist es endlich soweit: Cyrix läßt einen ernsthaften Pentium-Herausforderer auf den Markt los. Der ehemalige M1-Prozessor der Firma heißt jetzt »6x86« und ist der erste Chip, der einem Pentium wirklich

5X86-UPDATE

In der letzten Ausgabe stellten wir den neuen »5x86«-Prozessor von Cyrix vor. Da der Chip in Fassung eines 486er-Motherboards paßt, ließen wir den Artikel unter der Prämisse »Aufrüsten mit 5x86« laufen. Wie uns Cyrix jetzt mitteilt, wird es den Chip in loser Form überhaupt nicht geben. Die Firma Peacock, die in Deutschland der Distributor für Cyrix ist, will den Chip ausschließlich zusammen mit speziell angepaßten Boards oder fertig eingebaut in PCs anbieten.

Außerdem erwähnten wir in dem Artikel, das Cyrix wohl aus kommerziellen Gründen den 5x86 vor dem M1-Prozessor auf den Markt brachte. Cyrix legt Wert auf die Feststellung, daß der Chip unter dem Namen M1SC parallel zum M1 entwickelt wurde.

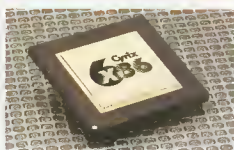
KURZ & BÜBID

+++ Warner Bros. und Acclaim Entertainment schließen einen Vertrag, bei dem Acclaim die Spiele-Rechte an drei zukünftigen Filmproduktionen zufallen. Acclaim bekommt auch die Möglichkeit, an den Film-Sets herumzustöbern.

+++ Windows 95 hat sich in Amerika in der ersten Woche angeblich eine Million mal verkauft. OS/2 Warp von IBM, das bereits vor einem Jahr auf den Markt kam, hat bis heute diese nicht-Zahl erreicht.

+++ Philips und Sony wollen ein Spiel parallel zum Film »Jumanji« entwickeln (Hauptrolle: Robin Williams). Das Spiel soll 1996 oder 1997 herauskommen.

+++ Noch ein Konkurrent für nVIDEO: Toshiba und LG Semicon Co., Ltd. stellen die »Impact media engine« vor. Bei dem Chip handelt es sich um eine kompakte Lösung für Video, 2D- und 3D-Grafik, Sound, Fax und Modem. Weitere Fähigkeiten sollen MPEG-2, ISDN, Videophone, Dolby Surround AC-3, 3D-Sound und Wave-Guide-Sound umfassen.



Pentium, paß auf: Cyrix stellt mit dem »6x86« einen billigeren und angeblich schnelleren Chip vor.

Konkurrenz macht. Laut Cyrix steht der Chip bei 100 MHz Taktfrequenz in direkter Konkurrenz zu einem Pentium/133 von Intel. Er hat auch ein ähnliches Sockel-Layout wie der P54C, austauschkompatibel ist er allerdings nicht. Dazu sind Modifikationen am Prozessor-Steckplatz notwendig. Vermutlich wird es schnell Boards geben, in die sowohl ein 6x86 als auch ein Pentium passen. Der Prozessor ist sofort verfügbar und kostet rund 720 Mark. [H/f/a]

COMPUTER '95 IN KÖLN

Die ehemalige Amiga-Messe hat sich zum Top-Ereignis für PC-Spieler entwickelt. Auch dieses Jahr sind auf der »Computer '95« die großen Softwarefirmen mit Ständen vertreten, um ihre Weihnachtshits zu zeigen. Ganz nebenbei hat auch der DMV-Verlag ein paar Quadratmeter abgesteckt, um PC Player zu repräsentieren. Die Computer '95 findet vom 10. - 12. November in Köln statt.

17 Demos für den Herbst



Die Welt in der Hand des Bösewichts: Die besonders große Stonekeep-Demo zeigt den kompletten ersten Level.

Die Nächte werden länger, die Temperaturen fallen: Genau die richtige Zeit, ein Spiel anzutesten. 17 x gibt Ihnen PC Player plus diesen Monat Gelegenheit, aktuelle Hits auszuprobieren.

Mit der Weihnachtszeit kommt auch die Saison der vielen Neuerscheinungen im Spielemarkt. Dem entsprechend dick fällt diesen Monat das Angebot an spielbaren Demos aus. Vom Fantasy-Knüller »Stonekeep« über zwei Rennspiele, »Destruction Derby« und »Bleifuß«, bis hin zum Grafik-Adventure »Frankenstein« reicht das Angebot an testbaren Versionen. Gleich fünfmal müssen Sie diesen Monat zu Windows greifen, wenn Sie bestimmte Demos ausprobieren wollen. Dabei wird allerdings nicht einmal Windows 95 benötigt – »Frankenstein«, »Arcade America«, »Bermuda Syndrome«, »Zaap« und »Endorfun« geben sich auch mit Version 3.1 zufrieden. Das bedeutet aber auch 12 x Spielespaß für DOS. An vorderster Front steht natürlich die 120-MByte-

Demo zu »Stonekeep« von Interplay. Der komplette erste Level des Rollenspiels zeigt Ihnen, warum das Programm knapp zwei Jahre länger dauerte als erwartet. Optisch wenig eindrucksvoll, aber spielerisch gewitzt geben sich die »Worms«. Das Duell der Killer-Regenwürmer sollten Sie sich unbedingt ansehen. Und im Rennen um die schnellste 3D-Grafik treten diesmal gleich zwei neue Auto-Simulationen an: »Bleifuß« und »Destruction Derby« imponieren mit flotter und detaillierter Grafik.

Bug-Report in eigener Sache

Leider hat unsere CD-ROM zu Ausgabe 11/95 unter zwei ziemlich dicken Fehlern gelitten, wodurch die Demos zu »Pitfall« und »Primal Rage« unspielbar wurden. Was war passiert?

Die von der Firma Activision zur Verfügung gestellte Pitfall-Demo wurde leider mit einem Kopierschutz versehen. Dabei wird die Position des ersten Audioclips auf der CD-ROM geprüft. Dieser eigentlich nur für die Verkaufsversion sinnvoller Schutz kann leider in der Demo nicht umgangen werden. Da durch die anderen Demos auf der PC-Player-CD die Audioclips zwangsweise anders gelagert sind, kommt es zu der Fehlermeldung, daß doch bitte die CD eingelegt werden soll. Wir arbeiten zusammen mit Activision an einer Lösung dieses Problems. Gleichzeitig haben wir mal wieder den Herstellungsprozeß von PC Player plus so geändert, daß wir auch solche Probleme erfassen können, ohne Zeit zu verlieren und die CD dadurch unnutzbar zu machen. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Bei der Primal-Rage-Demo wurde hingegen beim Mastering einfach eine Datei nicht vollständig kopiert; irgendwo auf dem Weg von unserem Netzwerk zum CD-Brenner blieb der Schluß einer Datei hängen. Wir haben die Demo deswegen auf dieser Ausgabe vollständig wiederholt und dabei auch älteren MS-DOS-Versionen angepaßt, die vorher mit dem Installationsprogramm Schwierigkeiten hatten.



Urzeitlich und doch modern: Bermuda Syndrome wartet unter Windows mit hochauflösender True-Color-Grafik auf.

Wichtige Hinweise zu Windows

Aus technischen Gründen wurde der Name der Datei nochmals geändert, mit der Sie unsere Windows-Programme aufrufen. Bitte starten Sie unter Windows 3.1 das Programm AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM. Es erscheint nun ein Mini-Menü, aus dem Sie alle Windows-Programme aufrufen können. Auf vielfachen Wunsch unserer Leser legen wir keine Programmgruppen mehr an. Unter Windows 95 startet dieses Mini-Menü übrigens automatisch, wenn Sie unsere CD-ROM in das Laufwerk einlegen. Wollen Sie das nicht, sollten Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie die CD-ROM-Schublade schließen und die CD das erste Mal abgetastet wird.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos wurden auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von fünf Virenskannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tipps zur Problembeseitigung geben. Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umlausch,
Gruberstr. 46a,
85586 Poing;

in der Regel erhalten Sie innerhalb einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

ADVENT, ADVENT, DIE TANNE BRENNT



Wenn Sie sich schon mal so richtig in die vorweihnachtliche Stimmung bringen wollen, installieren Sie einfach »Sony Interactive Xmas«! Es ist ein Bildschirmschoner mit interaktivem Spiel und vielen Überraschungen, rund um die Sony MiniDisc. Die Installation erfolgt mit dem Programm SETUP im Verzeichnis »SONYXMAS« auf der CD.

Ihr CD-Player hat lange darauf ge-
wartet. Ihr Radio würde sich wirklich
freuen. Ihr Diktiergerät hat es sich
schon immer gewünscht. Ihr Cas-
settenrecorder würde sofort damit
anbündeln. Ihr PC ist sowieso scharf
drauf. Und weil Sie schon immer
alle glücklich machen
wollten, sollten Sie
jetzt schnell anrufen.
Tel.: 040/85 49 24 77.



Da freut sich die ganze Multimedia-Peripherie: ein Monitor, der sie alle versteht. Vom Multimedia-PC bis zum CD-Player. Und der Ihnen dies über sein integriertes Dome-Stereosoundsystem auch klar und deutlich zu verstehen gibt. Selbst die übliche und langwierige Kennenlernphase entfällt dank der „Plug and Play“-Funktion. Anschließen, fertig.

Für den Fall, daß Ihr neues Familienmitglied trotzdem Zicken macht, können Sie sich die ersten 12 Monate ja immer noch auf unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie berufen.

Panasonic
Computer Products

Test: »64'er-CD«

WHEN I'M 64

Endlich ein C 64-Emulator mit reichlich Bonus-Software: Die gesammelten Leserservice-Disketten der Zeitschrift »64'er« wurden mit auf dieses CD-ROM gepackt. Hunderte von Kleinaden der 80er Jahre feiern auf dem PC-Bildschirm ein Comeback – und der ganze Nostalgiepaß kostet gerade mal 30 Mark.



Ach, was waren das für Zeiten. Ehrfürchtig schloß man den brandneu erstandenen Commodore 64-Computer an das Fernsehgerät der Eltern an und freute sich wie ein Schneekönig über die hellblau erscheinende Meldung »38911 Basic Bytes Free«. Tagsüber hackte man allernachst in den Computer und verbrachte einen Großteil seiner Jugend damit, auf das Laden von Programmen von der Datensette zu warten. Zu tiefer Nachtstunde larkelte man schließlich ins Bett und schlief friedlich mit Gedanken an »LOAD "\$",8,1« ein. Schulnoten und Abschluß waren gefährdet, aber das war egal. Der Gipfel des Glücks schien erreicht, als ein Floppy-Laufwerk mit einer Kapazität von 150 KByte und ein Farbmonitor auf dem weihnachtlichen Gabentisch standen...

Das ist mittlerweile rund zehn Jahre her. Der Heimcomputer C 64 erlebte seine Blütezeit lange vor der heutigen Pentium- und Windows-95-Hysterie. Man ist älter geworden, und wurde vor allem angesichts des van Abstürzen und Fehlfunktionen gezeichneten PC-Alltags aller Illusionen beraubt. Zum nostalgischen Glück gibt es jetzt das »64'er CD-ROM« des Magna-Media-Verlags. 12 Jahrgänge der »64'er«-Zeitschrift sind hier zusammen mit zwei Emulatoren vereinigt, um die gute alte Zeit wieder aufleben zu lassen.

Kernstück der CD ist die Shareware-Version des »Personal C 64«-Emulators (kurz »PC 64«) von Wolfgang Lorenz. Die Software läuft auf dem PC und ist in der Lage, einen C 64 so vollständig zu emulieren,

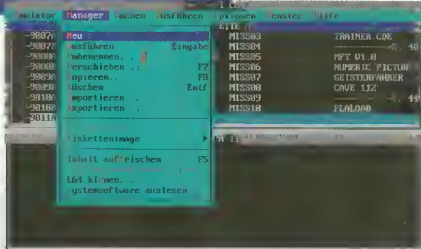
daß zirka 90 Prozent der Software des Kleinen auf einem MS-DOS-Computer arbeitet. Und wenn schon emuliert wird, dann aber richtig. Kleiner Ausschnitt aus den Fähigkeiten: Steuerung der Emulationsgeschwindigkeit, um fiese Actionspiele handzahn zu machen; Speichern von »Images«, um bei einer beliebigen Software Spielstände zu speichern. Die Anleitung zum Emulator hat einen Umfang von rund 300 KByte; genug Lesestoff also, damit sich auch ein ausgebuffter Fan austoben

kann. Wer übrigens das Cover der CD an Wolfgang Lorenz einschickt, bekommt die Vollversion des PC 64 (inzwischen in der Version 1.18) um DM 5,- günstiger.

Da ein PC die Disketten des kleinen Commodore nicht direkt lesen kann, gibt es zwei Möglichkeiten, um die Soft-



Oh, du schönes Commodore-Blau: Diese vertraute Farbkombi- sion wird dank des Emulators auf PC-Monitoren Wirklichkeit.



Wichtigster Bestandteil der CD: Der C 64-Emulator »PC 64«, der auf dem PC einen C 64 von Commodore nachbildet.

ware auf den PC zu übertragen. Möglichkeit 1: Der Fan verbindet seinen PC über Kabel mit einem echten C 64, und kann so Disketteninhalte der 1541-Flappy auf den PC übertragen. Das Kabel wird in der Vollversion des PC 64 mitgeliefert. Möglichkeit 2: Der »Bratkisten«-Liebhaber (wie das Gerät liebevoll genannt wurde) verbindet den PC über ein selbstgebautes Kabel direkt mit der 1541-Flappy. Zum Kopieren einer Diskette gibt es auf der CD die Programme »X1541« oder »TRANS64«. Die Bauanleitung für das Kabel ist in der Readme-Datei des X1541-Programms enthalten. Die Programme transferieren Daten sowohl vom C 64 zum PC als auch umgekehrt.

Software-Futter für den simulierten C 64

Zwei wichtige Einschränkungen gibt es allerdings: Kapierschützte Disketten können mit der Software nicht auf den PC übertragen werden. Darüber hinaus wäre der PC 64 auch gar nicht in der Lage, einen Kapierschutzes der 1541-Flappy zu emulieren. Beides hat zur Folge, daß zum Beispiel ein Originalspiel nicht mit dem PC 64 zusammenarbeitet; früher hatten nahezu alle Profi-Programme einen Disketten-Kapierschutz.

Wem das alles erst einmal zu kompliziert ist, widmet sich den über 2000 Programmen, die bereits auf der CD vorhanden sind. Hier handelt es sich um die gesammelte Software der Leserservice-Disketten, welche in rund einem Jahrzehnt von der legendären Fachzeitschrift »64'er« veröffentlicht wurden. Alles ist bereits betriebsfertig im PC 64-Format vorhanden. Sa findet sich hier manche vergessene Action-, Denk- und Adventure-Perle, welche die 64'er im Laufe ihres Bestehens veröffentlichte. Allerdings ist es sinnvoll, daß der zukünftige CD-ROM-Fan zwecks Anleitungsektüre die zugehörigen Hefte besitzt. Auf der CD gibt es keinerlei Hinweise auf den Verwendungszweck der zusammengetragenen Software. Die Disketten-Inhalte selber enthalten ebenfalls kaum Tips; schließlich waren sie nur als Beilage zum Heft gedacht. Anleitungen für Adventures fehlen also ebenso, wie die Erklärungen für die teilweise im Assembler- und Objekt-Format vorhandenen



C 64-Profi-Spiele (hier »MURRICAN«) haben wegen des alten Disketten-Kapierschutzes mit dem Emulator Probleme

Dateien. Zudem sind heutzutage Assembler-Routinen für einen PC-Anwenderwahl in seltensten Fällen noch von Interesse.

Schön wäre auch gewesen, wenn auf der CD zusätzlich die Disketteninhalte der Zeitschrift »Happy-Computer« vertreten wären. Die dort veröffentlichten Programme waren größtenteils Spiele, während sich die 64'er eher der ernsthaften Anwendungs-Software verschrieben hatte. Daß bei der Zusammenstellung der CD echte Fans am Werk waren, merkt man auch an den vielen weiteren Zusatz-Programmen. Sa gibt es zum Beispiel ein Programm, das mit dem PC ein Netzwerk aufbaut, sowie einen C 64-Emulator für den Amiga. Außerdem findet man jede Menge kleinere Programme, um die Daten vom C 64 zu verwalten und zu konvertieren. Wem das alles nicht genug ist, stöbert in weiteren Unterverzeichnissen, und findet dort weitere Emulatoren für die Computer »Atari 800« und »Sinclair ZX Spectrum«.

Alle, die den Commodore 64 und die Zeitschrift 64'er nicht kennen, sollten lieber die Finger von der CD lassen. Aus heu-tiger Sicht ist es wohl kaum nach sinnvoll, sich mit diesem Heim-computer-Veteranen zu befassen, und die CD bietet für ernsthafte Vertiefungen keine Anleitungen. Echte Fans, Heim-computer-Veteranen oder Bratkisten-Nostalgieker können jedoch zuschlagen. Es macht unheimlich Spaß, sich durch die Bestände von 220 alten 64'er-Disketten zu wählen. (hf)



Nostalgie laß nach: Stundenlang saß man vor der »Bratkiste«, um diese Spiele im Hexdump-Listing einzuhacken. Spaß gemacht hat's allemal.

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 4 MByte RAM.

Programm-Typ: 64'er-Emulator plus Programmsammlung

Hersteller: Co-Preis: Mega-Media

Festplatte: DM 30,-

CD-ROM: ca. 2 MByte (variabel)

Anleitung: ca. 120 MByte

Programmtext: Deutsch; gut

Sprachausgabe: -

Grafik: Historisch

Bedienung: Historisch

GESAMTWERTUNG:

70

INFOGRAMMES
ENTERTAINMENT

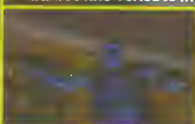
präsentiert:

Neu

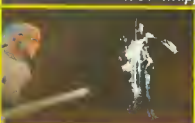
Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimlichen



Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt



Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?



Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1399, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gour-

randshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:
IBM PC oder 100% kompatibel,
486 DX II 66 MHz
8 MB RAM
Doublespeed CD-ROM
Laufwerk

Betriebssystem:
MS-DOS und Windows

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

TIME GATE

Chapter One

KNIGHT'S CHASE



Infogrames Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b - 50670 Köln



ACTION AUS DEM BAUKASTEN

3D-Spiele im Eigenbau: Sie müssen kein Star-Programmierer sein, um durch selbst designte Levels zu schleichen.

Programmierer müßte man sein: Schan seit langem spukt eine tolle Idee für ein Spiel in Ihrem Kopf herum, doch wie soll es nur umgesetzt werden? Die DOS-Befehle alleine sorgen bereits für Probleme, wie kann da jemals vernünftige 3D-Grafik entstehen? In diesem Fall hilft das »3D Game Construction System« (GCS) weiter, mit dem jeder, der eine Maus bedienen kann, mit etwas Geduld spannende 3D-Spiele bastelt. Das Beste daran: Sie dürfen Ihre Werke auch weitergeben! Seit vor rund zwei Jahren id Software ihr (mittlerweile indiziertes) 3D-Ballerspiel »Daam« veröffentlicht, verging kaum ein Monat, ohne daß ein ähnliches Programm erschien. Dank der zügigen Rechenleistung moderner PCs erzeugen die dreidimensionalen Levels mit realistisch aussehenden Böden, Wänden und Treppen das Gefühl, wirklich durch unheimliche Dungeons zu laufen. Kurz nach dem Erscheinen dieser Spiele tauchten die ersten Level-Editoren auf, mit denen jeder PC-Besitzer neue Welten erschaffen konnte. Das Problem dabei: Die Möglichkeit, das Programm grund-

legend zu verändern, ist nicht vorhanden; außerdem dürfen die eigenen Levels nur ohne das eigentliche Hauptprogramm weitergegeben werden. Da mittlerweile eine ganze Reihe Vertreter dieses



Solche Spiele erstellen Sie mit dem »3D Game Construction System« ohne großen Aufwand

Genres wegen krasser Gewaltszenen indiziert wurden, ist auch das Verbreiten eigener Levels problematisch. Spiele, die mit dem GCS erstellt wurden, dürfen Sie weitergeben, solange das Hauptprogramm nicht verändert wird.

Bevor Sie den Editor laden, sollten Sie eine gute Idee haben. All die kleinen Dinge wie eine Hintergrundstory, das ungefähre Aussehen der Spielwelt, die Gegner, das Ziel der Missionen und dergleichen müssen vorher feststehen, wenn Sie sich nicht später unnötig verzetteln wollen. Der Editor bietet außer einer schwarzen Fläche und einer Ikon-Leiste zuerst nicht viel. Ein Klick auf eines der Symbole affenbart jedoch schnell die weitreichenden Möglichkeiten.

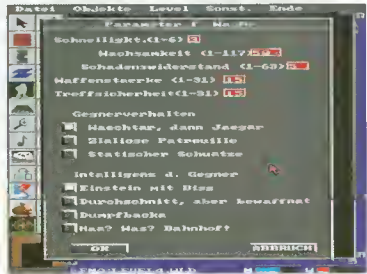
Am einfachsten beginnen Sie mit den Umrissen des Levels. Dazu klicken Sie das Symbol für die Wände an und suchen aus der umfangreichen Bibliothek die passende Textur. Eigene Grafiken ergänzen Sie relativ bequem mit dem beiliegen-



Mit dem beiliegenden Utility verwandeln wir diese Grafik aus einem anderen Programm in einen originellen Endgegner



Der Editor ist das Herz des GCS. Hier suchen wir uns eine Fenster-Textur aus.



Die Verhaltensmuster der Gegner werden individuell festgelegt

den Malprogramm. Steht die Umrandung, werden beispielsweise kleinere Räume im Inneren, lange Gänge oder Hindernisse aufgestellt. Vergessen Sie aber nicht die Türen, sonst beginnt der Spieler gleich in einer Sackgasse! Als nächstes könnte man den Ausgang in den nächsten Level festlegen, ein paar Teleporter oder Aufzüge einbauen.

Steht dieses grobe Gerüst, macht man sich Gedanken über die Gegner. Zu Beginn Ihrer Karriere als 3D-Baumeister sollten Sie auf die vorgefertigten Bösewichte zurückgreifen, denn das Zeichnen eigener Figuren ist etwas komplizierter. Die Verteilung der Gegner ist enorm wichtig für ein gelungenes Design, es hängt aber auch von Ihrer Grundidee ab. Ein reines Actionspiel verlangt eine andere Aufstellung als ein Action-Adventure, bei dem eine Portion Taktik mitspielt. Generell ist beides mit dem GCS kein Problem. Komplizierter kann es werden, wenn Sie Ereignisse von den Aktionen des Spielers abhängig machen. Es gibt eine ganze Reihe von Sprungbefehlen, mit denen zum Beispiel das Licht ausgeschaltet wird, wenn der Held einen bestimmten Gegenstand aufnimmt.

Ist ein Level fertig, kontrolliert das GCS auf Wunsch alle Einzelheiten. Möglicherweise auftauchende Fehlermeldungen werden im Handbuch ausführlich erklärt und beruhen meist auf Kleinigkeiten wie dem vergessenen Ausgang oder mangelndem Speicher durch zu viele Grafiken. Auch größere Probleme mit Soundkarten und der Speicherverwaltung bekommt man relativ schnell in den Griff. Die Qualität der fertigen Spiele hängt natürlich sehr stark von Ihren Ideen und der Geduld

ab, die Sie aufbringen. Allerdings gibt es gewisse Grenzen, die Ihre eigenen Werke von Profiprodukten unterscheiden. Das Sichtfenster ist relativ klein, es gibt keine schiefen Ebenen und auch der Blickwinkel bleibt immer gleich. Als Ausgleich lassen sich die Gegner fein abstimmen und sowohl Intelligenz, Bewegungsmuster, Schußkraft und Stärke einstellen. Das gleiche gilt für die Licht- und Schattenverhältnisse sowie die Soundeffekte, die aber nur als 8-Bit-Mana-Dateien Verwendung finden. Sie dürfen sogar MIDI-Musikstücke einbinden, müssen dank dieses lockeren Standards aber mit Problemen rechnen. Ob ein Song im Spiel so klingt wie in einem Sequenzer-Programm, müssen Sie durch ausprobieren herausfinden. Am meisten lernen Sie ahnehin durch die »Trial and Error«-Methode, denn dank des ausführlichen Handbuchs sind die Fehlermeldungen eine gute Lernhilfe. Übrigens: In Kürze erscheint das Programm auf CD-ROM mit mehr Grafiken, Sounds und Beispiel-Levels.

(fs)

3d game construction system

<ul style="list-style-type: none"> ■ VGA ■ Soundblaster ■ General MIDI ■ DOS 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Super VGA ■ Soundblaster Pro ■ CD-Audio ■ Windows
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

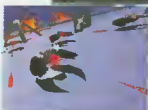
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Spiegelgenerator Plie in the Sky/JEC DM 130,- ca. 9 MByte - Deutsch: gut Deutsch: gut - Befriedigend Befriedigend Gut
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GESAMTWERTUNG:

70

ABSOLUTE ZERO



Nichts hätte die friedvolle Bergbaubahnlinie auf das vorurteil können, was ihr bevorstand. Aus den Tiefen des europäischen Eises brach eine unbekante, entsetzliche außerirdische Macht hervor!

Die furchterregenden Geschehnisse, die folgten, verwandelten Europa urplötzlich - in eine wahre Hölle auf Erden!

Und nun werden Ihre Bergbaumaschinen zu Waffen...

7 verschiedene Fahrzeugtypen, deren Lenkrod oder Steuerknüppel Sie übernehmen können, 15 unterschiedliche Waffensysteme, Kämpfe zwischen den verschiedenen Völkern und totale Anarchie machen dieses action-geladene Spiel zu einem Weltraum-Epos, das Sie so schnell nicht wieder vergessen wurden!

SPIELMERKMALE:

- Deutende von Missionen in einer komplexen, verschlungenen Handlung.
- Übernehmen Sie die Rolle von 7 verschiedenen Spielfiguren.
- Eine Vielfalt von Objekten im Texture-Mapping-Verfahren.
- Videossequenzen, interaktiver CD-Soundtrack und professioneller Voice-Over.
- Faszinierende Gourd-Schattierungen.
- Das dynamische Silicon Graphics-Interface ermöglicht Ihnen den Zugriff auf neue Berichte, E-Mail-Nachrichten und Tagebücher der Figuren.

EINE RUNDE SACHE
AUF CD-ROM ...

...BIS DIE
ECKIG



Soft Price ist wieder da. Das heißt: Die **absoluten** Game Klassiker zu **absolut** soften Preisen. **Soft Price** kommt mit acht bekannten Knüllern. **Alle** auf CD-ROM, **alle** in **deutsch** und natürlich **alles**



RETURN TO ZORK
Erstmals komplett
in Deutsch!



39,95*

DUNE II
Der Urvater von
„Command and
Conquer“

39,95*



Take your
BEST SHOT
Wer MTV* kennt,
kennt ihn!

JURASSIC PARK
Einfach dino-
dimensional



29,95*



39,95*

SIMON I
Schräger
geht's nicht



19,95*

AUGEN
WERDEN.

ZU PREISEN: DA SPRINGT
IHR IM DREIECK!



original Spiele. Soft Price erkennt Ihr am Sticker
auf der Packung. Worauf wartet Ihr noch? Schiebt
die Top-Hits in Euer Laufwerk. – Ach so! Wo gibt's
Soft Price? Überall im gut sortierten Fachhandel.

SUPER SOCCER

Erstmals
auf CD-ROM!

39,95*



SOCCER KID

Ein „Muß“
für alle
Jump'n'Run Fans



19,95*



TFX

Bekannt
aus der
TV-Werbung

39,95*



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

UMWELTSCHUTZ

LEICHT-
GEMACHT

Umweltschutz ohne Ende: »Maxi und Prof. Rebus« präsentieren angenehm verpacktes Öka-Denken.

Das Wirtschaftsmagazin »WISO« des ZDF wagt den Schritt zum CD-ROM mit Öka-Inhalten. Wer dabei einen adäquaten Zusammenschchnitt der bekannten Sendungen mit hinlänglich ausgelutschten Multimedia-Zugaben erwartet, wird angenehm überrascht. Der vorrangig für Kinder gedachte Silberling gefällt durch die intelligente Aufmachung, eine durchdachte Mischung und interessante Inhalte, die auch Erwachsene ansprechen.

Hinter dem CD-ROM steckt der gemeinnützige Verein »Only 4 Kids«, der speziell Kinder in Rußland unterstützt und seine Arbeit mit Benefizprojekten finanziert.

Daher gehen auch 30 Mark des Kaufpreises als Spende für ein Kinderdorf an den Verein. Trotz des niedrigen Preises ist die Aufmachung professionell; besonders die deutsche Sprachausgabe braucht den Vergleich mit der Konkurrenz nicht zu scheuen.

Thematisch dreht sich alles um den Umweltschutz, der aber größtenteils ohne erhabenen Zeigefinger nahe gebracht wird.

Die kleine Maxi besucht spielsweise ihren Onkel, den schrulligen Professor Rebus. In jedem der Bilder dürfen viele Gegenstände angeklickt werden, die dann im Stil von Programmen wie »Tuneland« witzige Animationen oder Soundeffekte abspielen.

Außerdem gibt es kleine Aufgaben, mit denen das Umweltwissen der Kids auf den Prüfstand gestellt wird.

Wer seinen Grips schonen will, sieht sich die Videoclips an, die über Umweltthemen wie die Austrückung des Aralsees oder die Abgasreduzierung der Autos informieren.



Die Bildergeschichte informiert spielerisch über Umweltschutz

Die Themengebiete sind breit gefächert und sprechen Erwachsene wie Kinder gleichermaßen an, ohne zu anspruchsvoll bzw. zu oberflächlich zu sein. Eine Reihe kleiner Spiele rundet das Angebot ab. Von der Memory-Variante »Willi Welle« über ein witziges Fisch-Transportspiel bis zum vertrackten Murrel-Bugsieren sind die Programme witzig und grafisch nett präsentiert. Besonders gelungen ist das knifflige Detektivspiel, bei dem man durch ein Schlüsselloch verbeihuschende Figuren erkennen muß. Als »Lernspiel«-freie Variante der Geschichte um Maxi und Professor Rebus gibt es nach mehreren Suchbildern, die dank der lustigen Effekte zum Wiederholen Anklicken motivieren.

(fs)



Interessante Videoclips werben für den Umweltschutz

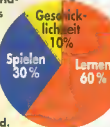
Das Detektivspiel ist ganz schön knifflig

die pc junior-wertung

Der Lerneffekt ist trotz der lackernen Aufmachung nicht zu verachten. Die Präsentation ist überhaupt nicht »kindisch«, so daß man auch als Erwachsener gerne einen Blick auf die Bildergeschichte oder die Videoclips wirft.

Dank des großzügigen Umgangs mit Animationen und Soundeffekten schieben die Kids den Silberling immer wieder ins Laufwerk, um in den Suchbildern etwas neues auszuprobieren. Auch die Spiele sind mit ihrer einfallsreichen Aufmachung angenehm motivationsfördernd.

»Maxi und Prof. Rebus« ist ein spritziges CD-ROM, mit dem Sie quasi nebenbei noch einen guten Zweck unterstützen, ohne daß die Qualität des Programms – wie sonst oft gesehen – darunter leiden muß.



maxi und prof. rebus

- ☒ VGA
 ☒ SVGA
- ☒ Soundblaster
 ☒ Soundblaster Pro
- ☒ General MIDI
 ☒ 1 TB Audio
- ☒ 100%
 ☒ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp:	Lernprogramm
Hersteller:	WISO/Only 4 Kids
Ca.-Preis:	DM 40,-
Festplatte:	ca. 500 MByte ab 4 Jahren
CD-ROM:	Gut
Alles:	Deutsch: gut
Spaßfaktor:	Deutsch: gut
Anleitung:	Deutsch: gut
Programmtext:	Deutsch: gut
Sprachausgabe:	Deutsch: gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG:

70



CARRIER STRIKE FORCE



IHR EINSATZ. SIND SIE DARAUF VOLLBEREITET?

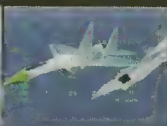
ÜBERNEHMEN SIE DIE ROLLE DES KOMMANDANTEN EINER SPEZIALEINHEIT, UND TAUCHEN SIE IN DIE WELT DER HIGH-TECH-FLOTTENKRIEGSFÜHRUNG EIN. ERLEBEN SIE DIE PACKENDE SPANNUNG, EINE KOMPLETTE LUFTKAMPF-KAMPAGNE ZU PLANEN, UND DIE FRÜCHTE IHRER STRATEGIE ZU ERNTEN. FÜHREN SIE AUFKLÄRUNGSFLÜGE, ESKORTEN, ABFANGMISSIONEN UND ANGRIFFE GEGEN LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTE, STÄDTE, ÖLFELDER, INDUSTRIEANLAGEN UND FEINDLICHE HAUPTQUARTIERE DURCH.

DANK DER ECHTEN 3D-IMAGE-MAPPED SVGA-GRAFIKEN KÖNNEN SIE IHREN JÄGER, DAS COCKPIT UND DIE RAKETEN VON JEDEM BLICKWINKEL AUS BEOBACHTEN.

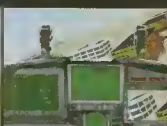
STELLEN SIE SICH DEN INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNERN, DIE JEMALS IN EINEM KAMPFFLUGSIMULATOR EINGESETZT WURDEN. DESHALB WERDEN SIE DER NEUESTEN, WIRKLICHKEITSGETREUEN HUD-TECHNOLOGIE, DEN AUTOMATISCHEN ZIELSUCHSYSTEMEN UND DEN FOTOREALISTISCHEN COCKPITS, DIE ALLE AUF ECHTER MILITÄRHARDWARE BASIEREN, NOCH SEHR DANKBAR SEIN.

MIT DEN SUPERREALISTISCHEN SOUNDEFFekten, DEN DETAILIERTEN SONNENREFLEXIONEN, BLACKOUTS UND PHYSIKALISCH GENAUEM FLUGVERHALTEN, SOWIE DEN REALITÄTSGETREUEN MILITÄRSZENARIEN WIRD ES IHNEN SCHWER FALLEN, IHRE FÜßE AUF DEM BODEN ZU BEHALTEN.

CARRIER STRIKE FORCE - DIE SUPERLATIVE IN ÜBERSCHALL-LUFTKAMPF UND STRATEGIE



PC CDROM



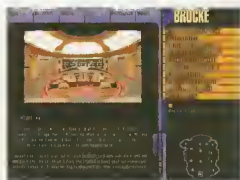
empire
INTERACTIVE



Activision Software Ltd.

IM EXCLUSIVVERTRIEB VON

BOMICO
MULTIMEDIA SOFTWARE



star trek tech. manual

Wenn neben Romulanisch und Klingonisch auch Englisch für Sie in die Kategorie »Fremdsprachen« gehört, konnten Sie mit dem »Interactive Technical Manual« zur TV-Serie »Star Trek Next: Generation« bislang wenig anfangen. Spät, aber gründlich ist jetzt eine deutsche Version des witzigen Enterprise-Rundgangs erschienen, den wir erstmals in PC Player 1/95 vorstellten.

Nicht nur die geschriebenen Texte wurden übersetzt; auch Commander Riker erklärt während des Rundgangs auf der Enterprise alles in deutsch – und zwar mit genau der Synchron-Stimme, die in den 178 Fernsehfolgen und im 7. Kinofilm zu hören war. Da wird jeden Trekkie warm ums Herz.

Inhaltlich ist alles wie in der US-Version geblieben. Sie besuchen 13 der wichtigsten Orte auf der Enterprise und erfahren technische Details über Antrieb, Holodeck oder Nahrungsverteiler. Auch die Enterprise-Macher kamen dabei zu Wort. So erfährt man, daß eine Anzeige der Krankenstation die »Verbundene Krankenversicherung« diagnostiziert, daß der Fisch in Captain Picards Bereitschaftsraum »Livingstan« heißt und das Shakespeare-Buch auf dem Tisch in jeder Folge eine andere Seite zeigt. Das Ganze wird durch beruhigendes Hintergrund-Gebrumm des Schiffes und von den typischen Zirp- und Pieps-Lauten der Fernsehfolgen untermalt. (Hf)



radar

Fanzines haben seit Jahren im Underground einen kultigen Stellenwert. Da diese Magazine von Fans gemacht werden und ohne Werbung auskommen müssen, sind sie meist billiger produziert, aber inhaltlich vielen Hochglanz-Produkten weit überlegen. »Radar« ist ein interaktives Fanzine auf CD-ROM und nutzt die Möglichkeiten des Silberlings aus, um sich vom Budget-Look der papierenen Kollegen abzuheben.

Alle möglichen lifestyle-Themen von Sport über Musik, Sexualität, Esoterik und Reisen werden mit Bildern und Videos abgehandelt und gehen selten in die Tiefe. Dafür ist die Präsentation umso bunter und schiller, die Bedienung mit der Maus extrem simpel. Immerhin: Viele werden beim einen oder anderen Thema fündig werden, außerdem macht die abwechslungsreiche Reise durch die verrückt angeordneten Icons und farbenfrohe Grafiken einfach Spaß.

Infotainment-Tiefe à la »Encarta« kann man natürlich nicht erwarten, aber wer Spaß an originellen, flippigen und gelegentlich informativen Multimedia-Organen hat, wird sicher fündig. Außerdem darf man mit den mitgelieferten Soundsamples sein Windows aufrüsten – ähnlich eintastensreiche und qualitativ hochwertige Effekte werden sonst deutlich teurer als eigenständige CDs verschertelt. (fs)



god's groove — rain falls

Techno muß nicht immer wie eine modernisierte Version der minimalistischen Neuen Deutschen Welle klingen. Daß es auch anders geht, beweist das Duo »God's Groove«, die intelligente Melodien mit fetzigen Rhythmen und tiefen Textcollagen kombinieren. Ihre neue Maxi-CD »Rain Falls« enthält neben sechs Audio-Tracks ein Programm, mit dem Sie Wissenswerte über die Musiker erfahren und sich ganz den Klängen von God's Groove hingeben dürfen.

Optisch ist die Benutzeroberfläche im geschmackvollen Stil der Inkas und Azteken gehalten, akustisch mischen sich kräftige Techno-Beats und Ethno-Klänge zu erstaunlich ausgereiften Klangbildern. Unterlegt wird das ganze von aussagekräftigen Grafiken und Animationen, die zu einem entspannten Trip einladen. Wer lieber selbst zu Werke gehen will, begibt sich in die Klangfabrik und reißt mit der Maus hochwertige Samples aneinander, um so einen eigenen Song zu fabrizieren. Videoclips zu den Songs »Back to Nature« und »Into the Blue«, Interviews sowie eine Reihe weiterer Infos zu den Musikern lassen sich abrufen.

Angesichts der einnehmenden Optik und der reizvollen Musik sollten auch Techno-Hasser mal einen längeren Blick auf das CD-ROM von God's Groove werfen. (fs)

interactive technical manual deutsch

<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster General MIDI DOS 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD-Audio Windows
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Hersteller: Co.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Star Trek-Wissen Markt & Technik DM 130,- ca. 2 – 9 MByte ca. 640 MByte Deutsch; gut Deutsch; gut Deutsch; sehr gut gut gut gut
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GESAMTWERTUNG:

radar

<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster General MIDI DOS 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD-Audio Windows
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Empfohlen: 486er (min. 50 Mhz), 9 MByte RAM, Maus

Programm-Typ: Hersteller: Co.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Interaktives Fanzine ID-Media DM 40,- — ca. 500 MByte Deutsch; befriedigend Deutsch; gut Deutsch; gut Gut Gut
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GESAMTWERTUNG:

god's groove — rain fall

<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster General MIDI DOS 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD-Audio Windows
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ: Hersteller: Co.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Interaktive Musik-CD BMG Interactive DM 30,- — ca. 230 MByte Deutsch; gut Deutsch; gut Deutsch; gut Gut Sehr gut Gut
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GESAMTWERTUNG:

RED

GHOST

Red Ghost ist ein unglaubliches, audiovisuelles Erlebnis

das die besten Elemente von Action-Strategie und

Simulation in einem einzigen, explosiven Spiel kombiniert

KOMMANDIEREN UND KONTROLLIEREN SIE INTERNATIONALE
SPEZIAL-TRUPPENEINHEITEN, UM EINE ABSOLUT GEHEIME
MILITÄRSTREITKRAFT ANZUGREIFEN UND ZU ZERSTÖREN, DIE NUR UNTER DEM
NAMEN RED GHOST BEKANNT IST. DIE MISSION IST STRENG GEHEIM UND MUß
KLINISCH AKKURAT UND AUßERST EFFEKTIV DURCHFÜHRT WERDEN. DAS
INTELLIGENTE FÜHREN VON TRUPPEN UND RESSOURCEN IST LEBENSWICHTIG,
UM DIE ZAHLREICHEN MISSIONSZIELE ZU ERREICHEN.

PC CDROM

empire
INTERACTIVE

IM EXKLUSSIVEM WAR

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



»Roswell – The Original«

DAS INNERE DES ALIENS

Wir haben keine Berührungsängste mit Außerirdischen. Im Gegenteil: wir sezieren sie.

Schenkt man UFOlogen Glauben, schmierte im Jahr 1947 nahe der US-Kleinstadt Roswell ein außerirdisches Raumschiff ab. Und wie das mit freiem Fall aus großer Höhe so ist: Den Aufprall hat kein Insasse überlebt. Die Körper der Außerirdischen wurden nahe des Wracks gefunden. Wos von ihnen übrig war, wurde schleunigst zur Obduktion gebracht. Nachdem man die Leichen fachgerecht vermessen, gefilmt und ausgeweidet hatte, verschwanden alle Beweismittel in den Geheimarchiven der CIA.

Wer nun zu einem genervten »Jaja, schon recht« anhebt, muß hinnehmen, daß es diesmal Fimaufnahmen gibt, die die Obduktion eines der »Besatzungsmitglieder« zeigen. Aufgegebelt hat sie ein gewisser Ray Santelli bei einem 80jährigen Kameramann, der in den Jahren 1942 bis 1952 für die amerikanische Luftwaffe und deren Spezialeinheiten filmte.

Seit auch das deutsche Fernsehen den »Roswell-Film« ausgestrahlt, will die Diskussion um seine Echtheit nicht verstummen. Die Firma Romware hat das umstrittene Stück für Deutschlands PCs lizenziert. Gleich drei Versionen gibt's: »PC Video«, »PC Photo« und »Video CD«. Schnappen wir uns die »PC Video«-

Version (die sich von den anderen nur unwesentlich unterscheidet): Noch einem Mini-Firmenvorspann bekommt man die »Hui, Buh!«-Effekte zu hören, die man von einem Science-fiction-Film der späten 40er Jahre erwartet. Als Start-Icon starren einem die schwarz-weißen, leeren Augen des Aliens entgegen – gulp. Überwindet man sich, darauf zu klicken, erscheint eine Videorecorder-Oberfläche, von der aus man sich den Film endlich ansehen kann. Diesmal stört es ausnahmsweise nicht, daß der Streifen nur etwa ein Viertel des Bildschirms einnimmt, denn nun beginnt ein Gewirr aus Gekack und Unschärfen, das an den Qualitäten des Air-Force-Kameramanns zweifeln läßt.

Auf dem OP-Tisch liegt ein etwa 1,50 Meter großes rocktes Wesen mit gedrungenem Bauch. Arme und Beine haben je 6 Finger bzw. Zehen, am rechten Bein weist das Wesen eine längliche, tiefe Verletzung auf, die bis auf die Knochen reicht. Nun tanzt das Pathologen-Team in voller Schutzkleidung an und beginnt, das Wesen auseinanderzubauen. Es folgt das, wobei Medizinstudenten im ersten Semester in Ohnmacht fallen: Der Brustkorb wird geöffnet, der Inhalt herausgenommen und in Schalen gelegt; als nächstes werden dem Alien die Augäpfel entfernt, die Kopfhaut über die Stirn gezogen, der Schädel mit einer Säge geöffnet und das Gehirn entfernt. Wer auf Splatter-Qualitäten hofft, wird enttäuscht: In dem Schwarz-weiß-Gewackel wird's immer dann unscharf, wenn Details gezeigt werden könnten – ganz und gar familienfreundlich. Zum Schluß liegt die Hülle eines ormen toten Etwas auf dem Tisch – Ende des Films.

Eine Marginalie zum Thema Glaubwürdigkeit: Immer, wenn die Dinge mysteriös erscheinen, sollte man auf den Absender sehen. Das Filmmaterial stammt von »Roswell Footage Ltd«. Irgendjemand verdient sich also mit diesen Filmen eine goldene Nase. Und da wir nicht vermuten, daß die Außerirdischen eine terrestrische Filmfirma unterhalten, könnte es doch sein, daß wir hier alle kräftig verlorben werden...

(Anatol Locker/hl)

ROS WELL – THE ORIGINAL

HERSTELLER:
Romware

PREIS:
ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1, Super VGA, 4 MByte RAM, CD-ROM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Hübscher und vertrauenerweckender Bildschirmhintergrund für Pathologen-PCs; peppig-pravakative Slide-Show für die UFOlogen-Disca.

ORIGINALITÄTSAKTOR:
Hach – das gab's nur einmal! Das kommt nie wieder!

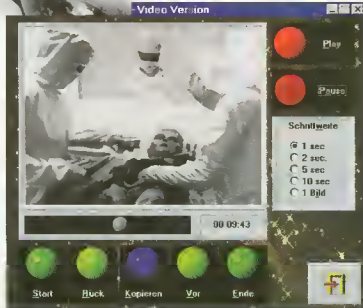
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Erhöhte Neigung zu esoterischer Literatur, unausgeglichenes Diskutieren in der naheliegen. visitors-News-group.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Für alle Freunde von Verschwörungstheorien und esoterischen Buchhandlungen ein höchst amüsantes Schmankerl. Ferner geeignet als nettes Geschenk für Pathologen oder Metzger.

31.10.1995



Ja, was haben wir denn da? Kundiges Fachpersonal verzettelt auch Patienten, die auf Erden keiner Krankenkasse angehören.



Das »Roswell«-CD-ROM gibt es wahlweise mit dem digitalisierten Film oder als Standbild-Version



occer	749,0
A)	109,9
	109,9
	109,9
	109,9
	109,9

LADEN: 56068 KOBLENZ 60311 FRANKFURT 53721 SIEGBURG 53111 BONN 52062 AACHEN 50939 KÖLN 50676 KÖLN 40211 DÜSSELDORF
SCHLOSS STR. 16 FAKRASSE 87 KAISER STR. 54 MÜNSTER STR. 11 BLONDEL STR. 10 OOTTESWEG 157 MATTIAS STR. 24-26 AM WEHRHANN 24



VERSAND:
ACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100

VERSAND:
NACHNAHME:
9 DM

VERSANDKOSTENFREI

UPS: 6+9 OM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +15 DM

Joysoft  **BLITZ BESTELLUNG**
Da geht die Post ab...

TITEL		PREIS	
KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips		KOSTEN LOS	
		OPC 3,5" CD ROM OMNACHNAHME: +9 DM OUS: 6 + 9 DM OVRORASSE/CHICK: +6 DM OAUPLANDVORKASSE: +15 DM nur gegen Vorkasse, postbar OTEILLIEFERUNG OBESTELLUNG KOMPLETT Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM. VERSANDKOSTENFREI	
		NAME	
		STRASSE	
BIBLIOTHEK/NACHNAME		PLZ, ORT	
		TELEFON	

FEST DER HIEBE

Als harschen Kontrast zur friedlichen Adventszeit vergleicht PC Player die besten Prügelspiele. In den Testerting steigen unsere furchtlosen Beat-em-up-Experten »Stanglnatar« und »Mortal Mani«.

Keine Angst, besorgte Leser, der Stanglnatar und Mortal Mani verstehen sich eigentlich ganz gut. Nur wenn es um die Bewertung von Prügelspielen geht, fliegen gelegentlich die Fetzen. Bis vor kurzem waren die »Beat'em Ups« eine Domäne der Spielhallen und Videospiellkanalons. Mittlerweile gibt es auch für den PC eine beachtliche Anzahl von Prügelspielen, die sich auf den ersten Blick sehr ähnlich sehen, aber teils gewaltige Unterschiede aufweisen.

Mortal Mani, auch bekannt als Manika Staschek, prügelte sich durch diverse Spielhallen und lehrte ihren männlichen Kollegen dank jahrelangen Karate-Trainings das Fürchten. Mehr oder weniger unerschrocken stürzte sich der Stanglnatar (bürgerlich: Florian Stangl) auf das Thema, um Ihnen die Auswahl zu erleichtern. Beide haben sich nach hartem Kampf auf eine Reihe von speziellen Wertungskriterien geeinigt, die wir Ihnen im folgenden erläutern.

Der »Watschn-Faktor«



Inspiziert vom alljährlichen Münchner Oktaberfest bewerten wir die Qualität der Steuerung mit dem »Watschn-Faktor«. Damit wissen Sie, wie gut sich die Schläge und andere Manöver am Gegner landen lassen. Artet die Handhabung in eine Quälerei aus, bei der ausschließlich Ihre Spielfigur Prügel bezieht, verleihen wir das schmählische Prädikat **wirkungslos**. Ermöglicht die Steuerung zwar diverse Treffer, ist aber ähnlich anstrengend wie ein Training mit Jean-Claude Van Damme, erfahren Sie das durch die Wertung **ermüdend**. **Effektiv** gibt Ihnen endlich eine faire Chance, dem Gegner gezielt ein blaues Auge zu verpassen. Erweist sich die Handhabung der Spielfigur als **durchschlagend**, dürfen Sie optimistisch auch an die stärksten Kontrahenten herangehen. Doch erst mit dem Prädikat **vernichtend** kommt das richtige Spielhallen-Flair mit blitzschnellen und gezielten Aktionen auf.

Das Flitz-Potential

Je schneller sich die Spielfiguren bewegen lassen, desto actionreicher wird das Geschehen. Wer es dennoch etwas gemächlicher angehen lassen will, wird bei schnarchigen Spielen mit dem Prädikat **flaute** fündig.



Das **laue Lüftchen** verheißt schon etwas mehr Tempo, doch erst unsere Wertung **böig** ermöglicht Aktionen, die über das Niveau fußkranker Karate-Kämpfer hinausgeht. Sobald Sie in einem Spiel **stürmisch** zu Werke gehen dürfen, ist es Zeit für die Gegner, angesichts der schnellen Schlagkombinationen die Ohren anzulegen, was nur noch durch **arkanartig** übertraffen wird.

Die Schmerzgrenze

Allen Kinnhaken, Fußtritten und Ohrfeigen zum Trotz: In eine Blutargie sallen Prügelspiele nicht ausarten, besonders wenn Kinder auch mal an den Joystick dürfen. Wieviel Gewalt und Brutalität an Menschen in einem Programm auf Sie wartet, sagt unsere Schmerzgrenze. Verleihen wir die Wertung **kuschelig**, darf selbst die Oma unbesorgt zusehen; das Spiel hat einen gewissen »Ringelpiez mit Anfassen«-Charme oder es kommen nur Maschinen zu Schaden.

Ist unsere Wertung nach **rücksichtsvoll**, brauchen Sie sich um Ihre psychische Verfassung keine großen Sorgen machen.

Wird es dann **deftig**, hat die Fairneß ihre Grenzen erreicht und Menschen werden in Mitleidenschaft gezogen.

Sa manches Programm ist durchaus **blutig**, was es zum einen für Kinder ungeeignet macht, aber auch dank unnützer Brutalszenen so manchen Erwachsenen abstößt. Das Prädikat **gnadenlos** verleihen wir





Vertreten dieses Genres, deren spielerischer Inhalt vor allem Wert auf pure Gewaltszenen legt.

Die Traumfabrik

Die Traumfabrik schickt Ihren Gegner ins Reich der Träume. Durch diese Wertung erfahren Sie, wie kunstvoll die Schlagkombinationen und Special Moves sind, mit denen Sie Ihre Kontrahenten bearbeiten dürfen. **Beschränkt** sagt schon alles: weniger aufregend als Eiskne schlagen in der Küche. Immerhin **bemüht** sind Spiele, die zumindest ansatzweise spaßige Manöver erlauben, aber den entscheidenden Kick vermissen lassen. Sind die Spielfiguren **trainiert**, dürfen Sie sich auf überraschende Aktionen und schnelle Schlagkombinationen freuen. Ist Ihr Kämpfer **ausgebufft**, hagelt es schrille Special Moves und knallharte Tritte. Das Prädikat **meisterlich** verdient ein Spiel nur dann, wenn es wie einst Bruce Lee für staunende Zuschauer und verzweifelte Kontrahenten sorgt.

Das Stehvermögen

Nette Grafik, schöner Sound – doch wie lange macht's denn Spaß? Diese Frage klären wir mit dem Stehvermögen eines Spiels, denn sind spannende Turniere fehlerhaft und lacken die Gegner keinen Karateka unter der Matte hervor, erleidet der Spielspaß eindeutig ein **technisches KO**. Ist ein Programm **kurzatmig**, brauchen Sie schon nach wenigen Runden eine freie Hand, um beim Gähnen nicht unangenehm aufzufallen.



Spielhallen-Automaten wie »Tekken« sind den PC-Prügelspielen noch deutlich voraus

Das Prädikat **ausdauernd** steht für spannende Turniere und eine stattliche Auswahl schlagkräftiger Spielfiguren. Abwechslungsreiche Kämpfe für einen oder mehr Spieler motivieren über längere Zeit, dieses Spiel ist somit **konditionsstark**. Einen **Dauerbrenner** erkennen Sie an einer großen Anzahl Kämpfer, der großzügigen Ausstattung mit sinnvollen Spieloptionen und viel Abwechslung in den Kämpfen dank ausgeklügelter Mehrspieler-Modi.

Die Gesamtwertung

Nicht nur die Punktezahl des Tests in der jeweiligen PC Player erfahren Sie in unserem Wertungskasten, sondern auch eine spezielle Prügel-Spiel-Gesamtwertung, die nicht unbedingt mit der ursprünglichen Einstufung konform gehen muß. Sie wird durch einen gezeichneten Raufbald dargestellt; je lädiert der Knabe dreinblickt, desto besser gefällt ihm das entsprechende Spiel. Rückschlüsse auf den Zustand unserer Redakteure sind übrigens reine Spekulation...

(fs/ms)



TOP 10 PRÜGELSPIELE

FX FIGHTER



Dieses erste wirkliche 3D-Prügel-Spiel für den PC ist von Spielhallen-Automaten inspiriert. Ähnlich wie in »Virtua Fighter« & Co. werden die Kämpfer durch etwas grobe Polygone gebildet und mit Texturen überzogen. Dank Motion-Capturing sehen die Bewegungen enorm realistisch aus und die ständig wechselnde Kameraperspektive sorgt für deutlich mehr Tempo als in anderen Spielen, ohne daß die Übersichtlichkeit boden geht.

Einziges Manko sind teils etwas zähe Aktionen und die geringe Zahl von nur acht Kämpfern. Das wird aber durch rund 40 Manöver pro Spielfigur ein wenig wettgemacht.

Flotter 3D-Prügler

fs: Endlich mal ein 3D-Spiel wie auf den Konsolen. Nur etwas langsamer...

ms: Dafür gibt's fetzige Musik und die Grafik ist auch ordentlich. Trotz der Kameraschwünge bleibt es übersichtlich.

fs: Ich spiele wegen der Steuerung ganz gerne. Die spricht exakt an und kommt mir nur gelegentlich etwas zäh vor.

ms: Von den großartigen Special Moves wird man ja fast erschlagen. Doch genau das gefällt mir, denn bis ich die beherrsche, vergeht einige Zeit.

fs: Ja, trotz der nur acht Kämpfer sitzt man schon eine Zeit davor. Dank der vielen Schwierigkeitsgrade arbeitet man sich langsam nach oben, obwohl es ruhig ein paar Endgegner mehr hätten sein dürfen.

Hersteller: Grafik/Sound: PC-Player-Wertung: 74	Philips/Argonaut befriedigend/gut 74 Prügel-Wertung:
Watschn-Faktor: Flitz-Potential: Traumfabrik: Schmerzgrenze: Stehvermögen:	durchschlagend bäig meisterlich deftig konditionsstark

WARRIORS



Zehn Streithähne schickt Atreid plastisch animiert ins Kampfgetümmel um Platz eins unter den Prügelspielen. Sie kämpfen sich wahrweise in VGA oder Super VGA mit fließenden Bewegungen durch zehn verschiedene Welten, denn nur wer sich dort und im abschließenden Kampf gegen den Meister aller Klassen behauptet, darf wieder nach Hause zurück. Neben diversen Schlagtechniken und ausgefallenen Special Moves besitzt mancher Kämpfer eine Waffe, die er ablegen kann, um sich beispielsweise an Bäumen hochzuhangeln. Dank der gelungenen Steuerung wird die Freude am optischen Genuß nicht getrübt. Für das Kampfgeschehen gibt es zudem umschaltbare Blickwinkel und eine Replay-Funktion mit frei beweglicher Kamera.

Knackige Kampfgesossen

ms: Ich hab' mich selten an so fantasievollen Schauplätzen wie in Warriors geprägt – einfach toll.

fs: Stimmt. Dadurch wirken die plastischen Figuren gerade in Super VGA noch besser. Kompliment nach Frankreich!

ms: Mit der tollen Replay-Funktion kann ich meinen Sieg noch einmal genießen. Nur: Warum ist die Kamera im Spiel nicht auch frei beweglich?

fs: Damit läßt es sich leben. Die spaßige Steuerung wetzt die Schärfe wieder aus, denn die witzigen Special Moves wollen ja auch aktiviert werden. Mir ist das ganze nur etwas zu langsam.

ms: Der harte Soundtrack ist noch ganz gut.

Hersteller: Atreid/ Mindscape gut/gut	Atreid/ Mindscape gut/gut
Grafik/Sound: PC-Player-Wertung: 73	Grafik/Sound: PC-Player-Wertung: 73
Watschn-Faktor: Flitz-Potential: Traumfabrik: Schmerzgrenze: Stehvermögen:	effektiv laues Lüftchen trainiert deftig konditionsstark

BATTLE BEAST



Wenn niedliche Haustiere zu reißenden Bestien mutieren, ist eine wilde Prügelei angesagt. Die Kämpfer müssen nicht mit Fäusten und Pfoten alleine auskommen, sondern graifen auf Kanonen, Stahlkrollen, Mülltonnen und dergleichen zurück. Die humorvoll animierten Figuren lassen sich gelegentlich etwas zäh steuern, begeistern aber durch vielfältige Manöver. Der Hintergrund darf miteinbezogen werden, es gibt Bonusräume, über 100 Bewegungen pro Charakter und dergleichen mehr. Battle Beast bietet außerdem einen Zwei-Spieler-Modus per Modem.

Biester mit Biss

fs: Klasse! Das ist genau mein Humor: rabenschwarz und bissig. Wenn nur die Steuerung etwas flotter wäre...

ms: Mich nervt, daß man sich versehentlich zurückmorphen kann. Als niedlicher Goldfisch hat man's gegen das Kampfler doch ziemlich schwer.

fs: Dafür gibt's interessante Schauplätze mit Geheimräumen, damit's auch auf Dauer spannend bleibt.

ms: Hunde in Rüstungen machen mich überhaupt nicht an, ich will »echte« Kämpfer. Aber es sieht trotzdem hervorragend aus, das muß ich zugeben.

fs: Es steckt auch spielerisch einiges drin. Die Special Moves sind toll, der Sound auch und die Gegner werden mit höheren Schwierigkeitsgraden unheimlich schlau.

Hersteller: Grafik/Sound: PC-Player-Wertung: 73	7th Level sehr gut/sehr gut 73
Watschn-Faktor: Flitz-Potential: Traumfabrik: Schmerzgrenze: Stehvermögen:	effektiv laues Lüftchen ausgebufft kuschelig ausdauernd

WWF WRESTLEMANIA



WWF Wrestlemania ist kein reinrassiges Prügelspiel, sondern mehr eine juxige Ringkampf-Simulation. Doch auch hier dürfen Sie treten, schlagen und den Gegner durch die Luft schleudern. Originelle Special Moves und acht bekannte Stars der WWF sorgen ebenso wie die flotte Steuerung für Spaß. Besonders gelungen sind die Zwei-Spieler-Modi, in denen Sie gegeneinander oder gemeinsam in den Ring klettern dürfen. Auf Wunsch steht jedem dann ein computergesteuerter Kämpfer zur Seite, so daß vier anscheinlich animierte Ringer zugleich im Ring stehen. Für die schwitzige Atmosphäre sorgen neben den ulkigen Kämpfer-Porträts johlende Zuschauer und zwei professionelle Kommentatoren mit passenden Sprüchen.

Massig Muskelmänner

fs: Die digitalisierten Kämpfer sorgen zusammen mit dem authentischen Sound für enorm viel Atmosphäre. Außerdem steuert es sich trotz der ulkigen Special Moves erfreulich gut.

ms: Neben der Grafik mag ich vor allem, daß man auf die Seile steigen und aus dem Ring fallen kann, denn das gibt's sonst nirgends.

fs: Der Zwei-Spieler-Modus ist ziemlich cool: Zu viert im Ring kann die richtige Stimmung auf.

ms: Ich mag zwar Wrestling gar nicht, aber es spielt sich überraschend gut. Eine angenehme Abwechslung zu den anderen Prügelspielen. Echte Fans werden sowieso ihre helle Freude daran haben.

Hersteller: Grafik/Sound: PC-Player-Wertung: 72	Acclaim gut/befriedigend 72
Watschn-Faktor: Flitz-Potential: Traumfabrik: Schmerzgrenze: Stehvermögen:	effektiv bäig ausgebufft deftig ausdauernd

Magic Carpet 2

Dieser Teppichflug gleicht einem Alptraum...

"Von epischen Fülle sind auch die atmosphärische Musikbegleitung und die markigen Stereo-Effekte (...)"

PC Joker 10/95 86% Joker-Hit

"Alle Faktionen: So gut wie jede kleine Schwäche des Vorgängers (...) wurde beseitigt, dazu gibt's neue Sprüche, Grofiken und Monster."

"(...) vor allem die Missionen werden gefüllt mit sehr gut (...) Eine bessere Verquickung von 3D-Aktion und Echtzeit-Action wird man so schnell nicht finden"

PC Player 10/95 90%

"Bullfrog zeigt uns wieder einmal, wie eine gelungene Fortsetzung auszusehen hat."

"(...) dieses Spiel müßt Ihr einfach haben."

Power Play 10/95 88%



Lesen Sie uns in Ihrer
Stadt (16/17)



BULLFROG

Achten Sie auf das BASF-3.5"-Diskettenangebot mit
dem Demo von Magic Carpet 2.

Im WWW finden Sie alle wichtigen Infos zum Bullfrog unter <http://www.bf.com/>
Sollten Sie weitere Fragen haben, wenden Sie sich bitte an: Bullfrog AG, Postfach 1015, 53015 Bonn
Tel. 0228 9499-1111 Fax 0228 9499-1112 E-Mail: bullfrog@bullfrog.com



ONE MUST FALL



Nicht Roboter, sondern menschengesteuerte Kampfkolosse prallen hier aufeinander. Mit aberwitzigen Special Moves, schnellen Bewegungen und einer farnosen Steuerung kommen Einsteiger und Profis gleichermaßen gut zurecht. Ein toller Turniermodus mit intelligent ansteigendem Schwierigkeitsgrad motiviert ebenso wie die geniale Aufrüstoption. Hier muß der Spieler überlegen, in welche Ersatzteile er sein erkämpftes Geld investiert, sonst scheitert er in späteren Kämpfen.

Die höchst unterschiedliche Palette der Spielfiguren animiert zum wiederholten Durchspielen. Außerdem lassen sich kleine Fallen in den Hintergründen geschickt zum eigenen Vorteil ausnützen.

Schlichte Schönheit

fsf: Eines meiner Lieblingsprogramme dieses Genres. Schlichtes Äußeres, aber sehr viel Inhalt.

ms: Sehr sympathisch, daß es auch als Shareware zum Antesten erhältlich ist.

fsf: Die relativ große Auswahl an Kämpfern kommt jedem Spielertyp entgegen. Groß und schwer, schwach und flink – es ist alles da.

ms: Auch mit weniger Grafik hat es Klasse. Da sieht man mal wieder, daß Spielspaß nicht allein durch Rendering entsteht.

fsf: Genial ist der kleine Strategieteil, in dem ich meinen Roboter aufrüsten kann. Das bringt unheimlich viel Tiefe, die ich bei der Konkurrenz meistens vermisste.

Hersteller:
Grafik/Sound:
PC-Player-Wertung: 71



Watschn-Faktor:
Flitz-Potential:
Traumfabrik:
Schmerzgrenze:
Stehvermögen:

Epic Megagames
befriedigend
befriedigend



vernichtend
stürmisch
trainiert
rücksichtslos
Dauerbrenner

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO



Große Spielfiguren, einen rosanten Turbo-Modus und irrwitzige Special Moves verspricht diese perfekte Arcade-Umsetzung. Die exakte Steuerung unterstützt sogar Gamepads mit sechs Buttons, erlaubt schnellste Reaktionen und nimmt den anfänglich komplizierten Spezialmanövern ihren Schrecken. 16 wilde Comic-Kämpfer stehen zur Auswahl, die in ihren Fähigkeiten große Unterschiede aufweisen. Toller CD-Sound und markige Kampfschreie unterstützen das flotte Spektakel akustisch.

Kernige Kämpfer

fsf: Eine perfekte Automaten-Umsetzung. Grafisch fast identisch und genauso rosant, wie ein gutes Prügelspiel sein soll.

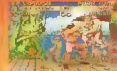
ms: Manche Hintergrundanimationen sind eher albern als bereichernd. Wer braucht schon einen Radler hinter den Kämpfern?

fsf: Ach was. Die Schlägereien sind so schnell, daß man darauf doch gar nicht achtet. Außerdem lockt das die eigentlich martialische Handlung etwas auf.

ms: Das gefällt mir noch am besten: Die Kämpfer haben eine Geschichte und dementsprechende Schlagtechniken, die sogar ziemlich realistisch sind.

fsf: Nicht nur das: Die ultraschnelle Steuerung, die großen Spielfiguren und die Vielzahl an coolen Special Moves schlägt viele andere Prügelspiele.

Hersteller:
Grafik/Sound:
PC-Player-Wertung: 70



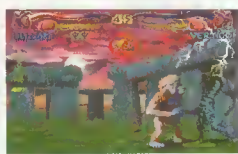
Watschn-Faktor:
Flitz-Potential:
Traumfabrik:
Schmerzgrenze:
Stehvermögen:

Gametek
gut/gut
70



vernichtend
arkanartig
ausgebüffelt
blutig
kandianstark

PRIMAL RAGE



Es muß nicht immer Rendering sein, dachten sich die Programmierer und bastelten Dinos aus Knetmasse, deren Bewegungen für dieses Spiel digitalisiert wurden. Sieben Kreaturen treten im Kampf um die Welt Herrschaft an, bei dem Menschen nur eine sehr untergeordnete Rolle (als Anhänger und Futter!) spielen. Gegen den Computer boar einen Mitspieler bewegt man die kompakten Figuren am besten per Joystick über den Screen. Stolz 16 Schwierigkeitsgrade bieten auch Einsteigern ausreichende Chancen, die teilweise recht ungewöhnlichen Kampftechniken der Kontrahenten wie beißen, spucken oder ähnliches auszulösen.

Dicke Dinos

ms: Das schrittweise Erobern der Länder ist eine große Herausforderung, denn mit einem neuen Dino sind trotz der Continues meine vorherigen Erfolge futsch.

fsf: Ja, die Spielmodi sind ganz gelungen. Auch für zwei Spieler ist dank des Handicaps auf längere Zeit genug Motivation vorhanden.

ms: Die wuselnde Menschen sind niedlich, auch wenn sie zum Fressen da sind. Ein bißchen makaber, aber mal was neues.

fsf: Mit den entsprechenden Optionen artet das Spiel in eine reine Blutorgie aus. Soviel rote Pixel waren schon lange nicht mehr auf dem Bildschirm.

ms: Die Saurier sind sich zwar ähnlich, aber schön groß – da merkt man die Spielhallen-Herkunft.

Hersteller:
Grafik/Sound:
PC-Player-Wertung: 69



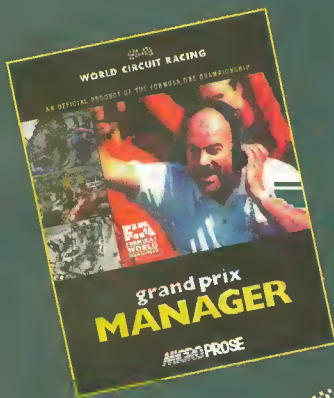
Watschn-Faktor:
Flitz-Potential:
Traumfabrik:
Schmerzgrenze:
Stehvermögen:

Time Warner
Interactive
gut/gut
69



effektiv
laues Lüftchen
trainiert
gnadenlos
ausdauernd

Die besten Formel-1 Spiele gibt es nur bei MicroProse!




WORLD CIRCUIT RACING

Grand Prix Manager und Grand Prix 2!

Grand Prix Manager - darauf haben Sie gewartet, endlich gibt's auch eine
Management-Simulation für die Formel 1!

Grand Prix 2 - der Nachfolger zu Formula One Grand Prix.
Die neue Referenz im Rennsimulationsbereich!

DIE BESTEN FORMEL-1 SPIELE GIBT ES NUR BEI MICROPROSE!

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse WWW Site: <http://www.microprose.com>. Mailbox: 05241-946484

Lizenziert von FOCA an Fuji Television. Grand Prix 2 © 1995 Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.
Grand Prix Manager © 1995 Edipen Ltd., Verpackung und Handbuch © 1995 MicroProse.

ULTIMATE BODY BLOWS



Bei diesem Spiel versammelt Team 17 sämtliche bisherige Body-Blows-Charaktere. Demzufolge können Sie aus einem reichhaltigen Angebot von 22 Streithähnen Ihren Kämpfer wählen und entweder im allhergebrochenen Turniermodus, allein oder zu zweit spielen. Im neuen Tag-Team-Mode dürfen sich die ausgewählten Recken im wahren Sinne des Wortes bis zum Umfallen mit einem gegnerischen Team rum-schlagen. Dabei haben sie dank ihrer Artenvielfalt Unmengen abwechselnder Schlagtechniken drauf. Wenngleich Grafik und Animation nicht unbedingt erstklassig sind, ist zumindest die Steuerung nach einiger Zeit zu raffen.

Artenreiche Action

msi: So gefällt's mir: gut spielbar, nette Grafik und viele Optionen.

fsi: Nette Grafik? Da sieht man doch genau, daß es vom 32 Farben Amiga klablos konvertiert wurde! Und überhaupt: Mir sind die Spielfiguren viel zu einfallslos.

msi: Naja, nach dem heutigen Standard hätten es zumindest animierte Hintergründe sein können.

fsi: Viel wichtiger sind mir knackige Spielfiguren mit Charisma, zahlreichen Special Moves und ein hohes Tempo. Da seh' ich bei Ultimate Body Blows nur wenig.

PAWS OF FURY



Gameteks Prügeltiere kloppten sich ursprünglich am Mega Drive unter dem Namen »Brutale«, doch in zensursensible PC-Bereiche schleichen sie sich auf Sontpfötchen. Die zwölf Kampfiere werden entweder von einem Mitspieler oder dem PC gesteuert, wobei das mit dem Steuern so eine Sache ist: nur tierische Geistes sollten niemals eine höhere als die normale Geschwindigkeit einstellen, denn Normalverbraucher sind in den zeitrafferartigen Turbo-Modi chancenlos. Das mag zwar zu den Cartoon-Figuren passen, macht aber nicht die Bohne Spaß, da dann einige witzige Special Moves fast unmöglich sind.

Tierisch kindisch

msi: Ach, wärs! Du doch auf dem Mega Drive geblieben! Ich werde nie verstehen, warum sich Karmickel mit Löwen prügeln müssen...

fsi: Die Grafik ist ja ziemlich einfallslos. Vielleicht sollte man bei Gametek den Leuten erklären, wieviel 256 Farben eigentlich sind.

msi: Ich find's einfach dämlich: Die Bewegungen sind zappelig, alle hampeln hilflos herum – das rührt doch kein Kind an!

fsi: Obwohl's angeblich auch für Kinder geeignet sein soll, ist es relativ brutal. Es sind zwar offensichtlich Zeichentrickfiguren, aber ob das pädagogisch wertvoll ist?

msi: Außerdem wird's schnell teuer: Dank der furchtbaren Steuerung fliegt der Joystick ständig in die Ecke; das hält keine Mechanik lange aus.

RISE OF THE ROBOTS



Gäbe es den »Terminator« wirklich, hätte er sich vermutlich kreischend auf die Programmierer von Mirage gestürzt und ihnen gezeigt, wie ein echter Roboter agiert.

Dabei gaben sich vor allem die Grafiker viel Mühe, denn in puncto Outfit brauchen sich die Kampfmaschinen nicht zu verstecken. Ein tolles Intro, feines Super VGA mit filmreifen Animationen, die genreblichen Einstellmöglichkeiten – alles da, bloß spielen kann man halt nicht richtig. Die unmögliche Steuerung samt träger Bewegungen des Cyborgs machen den gegen die feindlichen Übermaschinen chancenlosen Spieler schnell zum Frustrierte.

Schöner Schrott

msi: Soviel Lärm um so wenig! Wenn die Grafik dem Spielniveau nicht so haushoch voraus wäre, hätte es ein Hit werden können.

fsi: Tja, da wurden Monate in die Rendergrafiken investiert und irgendwer hat dann das Spiel völlig vergessen...

msi: Am schlimmsten ist die Steuerung: Der agile Cyborg hat gegen die dumplen Roboter keine Chance, weil es viel zu lange dauert, bis die Figur reagiert.

fsi: Noch dazu versprechen die Zwischensequenzen mehr als schließlich kommt. Nur sechs Gegner und ein lausiger Zwei-Spieler-Modus – nein, dankel

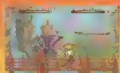
msi: Schall! schon mal den Videorekorder ein, damit wir uns Terminator 2 zum 100. Mal reinziehen können. Ist immer noch spannender!

Hersteller: team 17
Grafik/Sound: befriedigend/
ausreichend
PC-Player-Wertung: 60



Watschn-Faktor: effektiv
Flitz-Potential: böig
Traumfabrik: trainiert
Schmerzgrenze: rücksichtsvoll
Stehvermögen: kurzzeitig

Hersteller: Gametek
Grafik/Sound: befriedigend/
ausreichend
PC-Player-Wertung: 36



Watschn-Faktor: ermüdend
Flitz-Potential: orkanartig
Traumfabrik: bemüht
Schmerzgrenze: rücksichtsvoll
Stehvermögen: technisches KO

Hersteller: Mirage
Grafik/Sound: sehr gut/
befriedigend
PC-Player-Wertung: 32



Watschn-Faktor: wirkungslos
Flitz-Potential: Floute
Traumfabrik: bemüht
Schmerzgrenze: kuschelig
Stehvermögen: technisches KO

FRANKENSTEIN

THROUGH THE EYES OF THE MONSTER

Tim Curry ist Frankenstein; Sie sind das Monster. Im »Myst«-inspirierten SVGA-Standbilder-Reigen ist gut gruseln: Interplay gelang eine stimmungsvolle Adventure-Interpretation des klassischen Horrorstoffes.

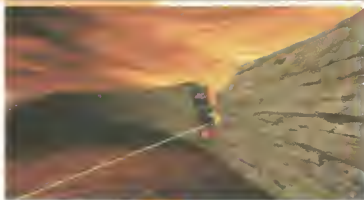
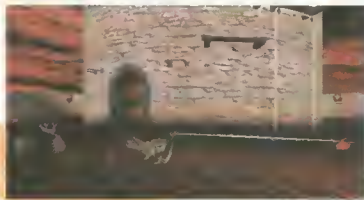
Er hatte keinen Fernseher, keinen PC – und zu allem Überflus auch das Programm der Volkshochschule verlegt. Auf der Suche nach einem Hobby ließ Boron Frankenstein rasch vom Täpfeln ab und widmete sich vielmehr der Erschaffung künstlichen Lebens. Halbwegs frische Leichenteile, medium unter Starkstrom ongegrillt – fertig ist der kleine Hamunkulus.

Die »Frankenstein«-Geschichte beschäftigt wiederholt die Fantasien von Hollywood-Filmemachern. Der Kinogänger pflegte dabei bevorzugt das Monster zu betrachten; gruselig ergriffen vom Schicksal der abstoßenden, gebeutelten Kreatur. He... »abstoßend und gebeutelt«... klingt das nicht erstrebenswert? Gönnen Sie sich den originellen Rallentausch und schlüpfen Sie in die Haut des vom Tode Erweckten



und sehen »Frankenstein through the Eyes of the Monster« – so lautet zumindest der Name von Interplays Grusel-Adventure.

Erste Einstellung: Wir öffnen die Augen und blicken an die Zimmerdecke. Ein freudig erregter Herr mit Vollbart und weißem Kittel beugt sich über uns... nanu? Zahnarzt-Termin vergessen? Mitnichten, Freund Frankenstein klärt uns auf: Wir verkörpern einen angeblichen Kindsmörder, der von der därflichen Schnelljustiz voreilig aufgeknüpft wurde. Frankie, auf Einzeltatuche für die neueste Versuchsreihe, erwarb die sterblichen Überreste unseres Helden von seinem örtlichen Zwischenhändler. Die soeben erfolgte Wiedererweckung erlaubt es, unsere Unschuld zu beweisen und das Schicksal der eigenen Tochter zu klären – doch dazu



Um die Ecke gedreht: Befestigen Sie das Seil an der Brüstung, um nach unten klettern zu können.



im wettbewerb

Interplays Frankenstein erinnert in puncto Stil und Puzzle-Aufbau sehr an den Braderbund-Klassiker »Myst«. Der hat unsere Originalitäts-Sympathien, doch Frankenstein kontert mit etwas lebhafterem Ambiente und flexiblen Objekt-Rätseln. Beide Edel-Adventures gibt es komplett in Deutsch. In der Grusel-Ecke erwies sich netlich Sierras Phantasmagoria als halbes Vergnügen: Streckenweise motivierend, aber von einigen Bedienungsmängeln und Durchhängern in der Spannungskurve geplagt. Hachauflösend, mit Videos gespickt, aber teilweise sehr unfair design ist »Noctropolis«. Aktuelles Negativbeispiel in der Schublade »interaktiver Filme« bleibt The Vortex: Der Puzzle-Gehalt geht gegen Null.

FRANKENSTEIN	74
Myst	73
Phantasmagoria	68
Noctropolis	58
The Vortex	14

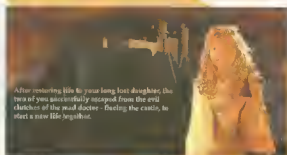
»Grrr, Finger weg!« – Den grünen Kristall sollte das kluge Monster nur mapsen, wenn Frankenstein gerade wegschaut. ▼



Unbeeindruckt vom Inhalt des Einmachgläschens schnappen wir eine Batterie, die im Aktentaschen-Inventar versteckt ist. ▲



Stimmung in der Falterkammer: Durch Einsatz des Schlüssels befreien wir uns von den Fesseln.



Happy-End oder Tragödie? Je nach Spielverlauf bekommen Sie einen anderen Schluß vorgez.

muß man erst einmal die Burg erforschen, Geheimgänge aufstöbern, Labyrinth abtasten und Puzzles knacken.

Den großen Bastler Frankenstein bekommen Sie durch Videos zu sehen, die recht stilvoll in die gemalten Standbilder einkipiert werden. Dann und wann meldet sich der Doktor zu Wort und erzählt einiges über seine Pläne und Ihre Vergangenheit. Die Besetzung des Frankenstein-Parts mit Tim Curry (zuletzt in »Congo« im Kino zu sehen) erweist sich als Glücksfall. Bemerkenswert lässig entgleiten ihm zynische Statements; alleine mit seinem dämonischen Valtbart-Kraulen vermag er sensible Spieler einzuschüchtern.

Jeder Raum wird durch mehrere hochauflösende Standbilder gezeigt. Wenn Sie sich in eine Richtung bewegen oder um die eigene Achse drehen, wird kurz die nächste Grafik nachgeladen. Der Cursor verwandelt sich in eine deutende Hand, wenn man in eine Richtung weitergehen oder bestimmte Gegenstände in Nahaufnahme studieren kann.

Auch sonst entpuppt sich die »Myst«-inspirierte Bedienung als sehr unkompliziert. Verben gibt es nicht; wenn Sie ein manipulierbares Objekt anvisiert haben, wackelt



Schöne Aussicht im Garten – aber wir kammt man zu diesem verführerischen Fenster rauf?

die Cursor-Hand verräterisch. Auf diese Weise lassen sich schon ein paar nette kleine logische Puzzles der Marke »Schalter umlegen & Co.« konstruieren. Einige Gegenstände sammeln Sie per Mausclick auf, um sie an bestimmten Stellen zwecks Rätsellösung einzusetzen. Sobald unser Monster in Frankenstein's Burg eine Aktentasche gefunden hat, läßt sich dieser Behälter als Inventar gebrauchen: Hier verstauen Sie gefundene Säckelchen.

heinrich lenhardt

Glück gehabt, Frankenstein ist kein »interaktiver Film« der anspruchslasen Sorte. Die Videoschnipsel werden nur dezent eingesetzt und sind eine echte Bereicherung. Die ganze Atmosphäre ist sehr stimmig und subtil-gruselig; neugierig auf die nächsten SVGA-Schauplätze drifft man durchs gruffige Szenario.

Waran Sie sich etwas gewöhnen müssen, ist die Unterteilung der Schauplätze in Bildhäppchen. Sargfälliges Absuchen nach »Ranzsaam-Möglichkeiten« ist geboten; an neuen Orten sollte man sich an jedem Punkt erst einmal 360 Grad um die eigene Achse drehen. Wenn einem dieser Entdeckungs-Charakter gefällt, gibst keinen Grund zum Klagen. Durch die sich verändernde Cursor-Hand wird

man fair auf interessante Details hingewiesen. Profis schalten diese Hinweise verächtlich per entsprechendem Menüpunkt ab.

Abenteurer registrieren dankbar »richtige« Puzzles. Zwar entfallen die gewählten Verbojekt-Kombinationen, aber die Manipulations-Rätselchen sind so schlecht nicht. Gegenstände darf man im Inventar mitschleppen; der Puzzle-Charakter geht in Richtung »neugierig sein und viel rumprobieren«.

Das Resultat landet ganz manierlich in der Mitte zwischen Film-Feeling-Versuch und klassischem Grafik-Adventure. Wenn Sie Experimentier-Erfahrungen der Marke »Myst« schätzt, werden Sie sich in der Monsterhaut wohl fühlen.

Jeder größere Raum besteht aus einer Reihe von Standbildern. Beispielsweise aus Frankenstein's Labor: Indem wir uns um die eigene Achse drehen, blicken wir jeweils in andere Richtungen. An vielen Stellen können Sie auch näher »rangehen«. Die Cursorhand verwandelt sich in einen deutenden Finger, sobald diese Ronklick-Option besteht.

Obwohl man sich »nur« von Standbild zu Standbild klickt und Videoeinlagen eher sporadisch sind, ist die Atmosphäre ein Gnostizismus des Programms. Zum einen sind die hochauflösenden Hintergrund-Bilder sehr stilvoll gezeichnet (...das düstere Ambiente verleitet allerdings gelegentlich zum Hochdrehen der Manier-Helligkeit). Zum anderen meldet sich »unser« Monster mit ein paar Warten, wenn bestimmte Entdeckungen gemacht werden. In Verbindung mit der gepflegt-düsteren Musikbegleitung kommt das schummrige Spieldamizil des Doktors ardentlich rüber.



Jugend forscht: Nachdem wir uns an den Tisch ronklickt haben, kann das kleine Experiment beginnen.

monika stoschek

Wer immer schon mal Monster sein wollte – wenn auch ein ganz nettes, unschuldiges – kann sich hier noch Lust und Lauge in der ungewohnten Perspektive outstoben. Die bedrückend unheimliche Atmosphäre wird durch die dunklen Grafiken samt Schauer- und sporadischer Manologien der Spielfigur gut überbrückt.

Für meinen Geschmack sind ein paar der labyrinthartigen Korridore zuviel des Guten. Dafür sind die Puzzles wel-

testgehend logisch gestaltet, so daß mit einiger Denkarbeit auch Anfänger eine reelle Chance haben.

An der Steuerung läßt sich eigentlich kaum herumknebeln und das Spiel jederzeit gesichert werden kann, sind auch die wenigen tödlichen Gefahren für das Monster nicht ganz so tragisch.

Wer Geduld hat, sich auf den meist eher behäbig dahingleitenden Spielfluß einzulassen, kommt ganz bestimmt auf seine Kosten.

Da Frankenstein eine ähnliche Ordnung pflegt wie der durchschnittliche PC Player-Redakteur, wimmelt es in seinem Anwesen nur so von Zettelchen und anderem Kruschram. In dicken Büchern und geheimnisvollen Kisten lauern Notizen und Briefe, die unser Monster zum Experimentieren anre-

gen: Könnte man gar das tote Töchterlein mit Frankenstein'scher Technologie erretten? Ihre erste Aufgabe im Spiel ist das Auf sammeln der notwendigen Papiere und »Zutaten«: Mit Lebenskristall, Batterie und Draht gerüstet ziehen wir uns in eine lauschige Ecke zurück, um eine unscheinbare Truthahnkeule zu behandeln – mit überwältigenden Auswirkungen...

Das ansehnlich umfangreiche Adventure bietet später auch Schauplätze rund um das Burgdamizil. Nur das häufige Hin und her laufen sowie einige arg verwirrende Labyrinth-Abschnitte trüben die Freude am Spaziergang. Geheimgänge, Minenschächte und ein Mausoleum harren beispielsweise der Erkundung. Bei wenigen Puzzles ist sogar Timing gefragt, um z.B. Frankenstein einen Gegenstand wegzumapsen, wenn er gerade nicht hinsieht. Das häufige Speichern des Spielstands empfiehlt sich deshalb, weil es mehrere Schlußvarianten gibt. In »Frankenstein« ist schräger Text verpönt: Alle Beschreibungen und Dialoge ertönen als Sprachausgabe. Das könnte ein Verständnisproblem für so manchen Spieler sein, wenn Interplay nicht eine komplett synchronisierte Version anbieten würde. Der deutsche »Frankenstein« soll Ende November gleichzeitig mit der englischen Version erscheinen. (hl)



frankenstein

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 68 Pixel
Hi-Franchise

5-Wheeler Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Gravis UltraSound
CD Audio
AVE 32

Spielo-Typ: Grafik-Adventure
Hersteller: Amazing Media/Interplay

Ca.-Preis: DM 120,-
Kaplertschutz: CD-Abfrage

Spieltext: Deutsch in Vorbereitung

Sprachausgabe: Deutsch in Vorbereitung

Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows

Empfohlen: 486er (66 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 10 MByte

CD-Belagung: ca. 250 MByte

Anzahl Spieler: 1





Der Preis der Freiheit ist ewige Wachsamkeit

WING COMMANDER[®] IV

**Einberufungsbescheide
folgen im Dezember**

In den Hauptrollen:

Mark Hamill als Colonel Blair

Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn



Exklusiver Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 68/69 10, Fax: 0 24 68/64 16 64, Electronic Arts Hotline: 0 52 51/2 60 24. • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>
Outgroup of Microsoft, Electronic Arts, ORIGIN und Kingsoft sind Marken der Electronic Arts Software Group. • Origin und Electronic Arts sind eingetragene Marken der Electronic Arts Software Group. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Mit dem Zweitligisten aus Indien gegen das selbstdesignte Team von »Traktar Paing«: Der Nachfolger zu Sensible Soccer mixt bewährte Fußball-Rasanz mit 1500 »echten« Mannschaften, 24000 Spielern und einem neuen Management-Teil.

Konservativ oder badenständig? Den Anschluß verpaßt oder sich gängigen Modetrends widersetzt? Wer einmal »Sensible Soccer« auf seinem PC gespielt hat, vergißt den minimalistischen Grafikstil nicht so leicht. Winzige Kicker happeln emsig über den flachen Rasen; alles wird schön von oben ohne den Hauch eines 3D-Ansatzes gezeigt. Entwerfend schlicht auch die Steuerung: Ein Feuerknopf für alles; Pässe, Schüsse, Tacklings, bostal Das Geheimnis von Sensible Soccer war der Spielwitz: Das Ding ist schnell kapiert und macht einfach Spaß. Der lange überfällige Nachfolger hat nun den PC erreicht. »Sensible World of Soccer« bietet beim eigentlichen Spielablauf keine größeren Veränderungen. Vielmehr wurde das Programm beim Management- und Turnier-Teil kräftig erweitert. Rund 1500 Vereins- und Nationalmannschaften aus aller Welt stehen jetzt zur Wahl.

Dabei handelt es sich nicht um Fantasie-Vereine; bis runter zur Ehrendivision von El Salvador sind Team- und Spieler-namen realistisch. In vielen Ländern (darunter auch Deutsch-land) stehen sogar die Klubs der zweiten Liga zur Wahl. Sie können vier gehabt ein Freundschaftsspiel mit zwei beliebigen Teams austragen. Europapokale, Weltmeister-schaften oder nationale Ligen stehen ebenso zur Wahl wie »Da it yourself«-Turniere. Mit einem Editor stellen Sie belie-big ein, welche Mannschaften in Gruppen oder KO-System antreten sollen. Die Namen der Kickerhelden lassen sich



Internationales Flair: Hier lassen wir Juventus gegen einen zweitklassigen Klub aus Australien kicken.



Schlechtes Wetter schützt vor scharfen Schüssen nicht: Auf marastischem Grund machen die Bayern Dampf.

freilich auch editieren.

Der eigentliche Witz an Sensibles Fußballwelt ist die Mischung aus Action und Management. Generell können Sie wählen, ab sie als Spielertrainer (Strategie + Action auf dem Spielfeld) oder lediglich als Trainer (nur Strategie) agieren wollen. Bei der Aufstellung Ihres Teams können Sie jetzt viel genauer festlegen, welche Räume die einzelnen Akteure dichtmachen. Auswechslungen und Spielerbeobachtungen bekommen eine stärkere Rolle zuge-wiesen.

Die einzelnen Kicker agieren unterschiedlich gut, was sich aber nicht einfach an Zahlenwerten ablesen läßt. Außerdem muß man beachten, wie wohl sich die Jungs an bestimmten Positionen fühlen. Bei einem Tausch zweier Spieler oder Änderungen der gesamten Formation zeigen Häkchen und Kreuzchen an, welche Balltreter sich jetzt besser oder schlechter entfalten können. Bei jedem Team müs-sen Sie mit ein bißchen Rumpfabriken auf »Häkchen-Jagd« gehen, um möglichst viele Positionen ideal zu besetzen. Stres-sig wird es natürlich, wenn wegen Verletzungen und Gelb/Rot-Sperren das Dream Team umgebaut werden muß. Wenn selbst eine Saison nicht reicht, der stürzt sich in den

heinrich lenhardt

Fans der internationalen Fußball-Szene, die nach Liga-Viel-falt und Spieler-Transfers lech-zen: zugreifend Kein anderes Programm bietet eine so har-monische Mischung aus Ma-nagement light und kompeten-ter Kicker-Action.

Allen anderen Sportspielern sei etwas mehr Nachdenklich-keit empfohlen. Grafik und Spielablauf wurden gegen-über dem Vorgänger Sensible Soccer nur minimal modifi-ziert. Und das ist in modernen

Zeiten, in denen man auf die neuen 3D-Offerten von Grem-lin und Electronic Arts wartet, vielleicht doch etwas wenig. Als schnelles, unkompliziertes Action-Fußball ist Sensibles Krümelkicker-Auflauf immer noch ein Spielchen wert. Auch wenn der Nachfolger mit In-novationen geizt, bringt er mir genug Spaß. Der Teamaufbau be-gleichzeitiger Eingreifmög-lichkeit im Karriere-Modus ist ein nicht zu unterschätzender Motivations-Muntermacher.

SYDNEY OLYMPIC			
NAME	POS.	WERT	WERT
JOHN WATSON	1	10	10
JOHN WATSON	2	10	10
JOHN WATSON	3	10	10
JOHN WATSON	4	10	10
JOHN WATSON	5	10	10
JOHN WATSON	6	10	10
JOHN WATSON	7	10	10
JOHN WATSON	8	10	10
JOHN WATSON	9	10	10
JOHN WATSON	10	10	10
TRAKTOR PAING 2-0 GINJO OSAKA			
NAME	POS.	WERT	WERT
JOHN WATSON	1	10	10
JOHN WATSON	2	10	10
JOHN WATSON	3	10	10
JOHN WATSON	4	10	10
JOHN WATSON	5	10	10
JOHN WATSON	6	10	10
JOHN WATSON	7	10	10
JOHN WATSON	8	10	10
JOHN WATSON	9	10	10
JOHN WATSON	10	10	10
SYDNEY OLYMPIC			
NAME	POS.	WERT	WERT
JOHN WATSON	1	10	10
JOHN WATSON	2	10	10
JOHN WATSON	3	10	10
JOHN WATSON	4	10	10
JOHN WATSON	5	10	10
JOHN WATSON	6	10	10
JOHN WATSON	7	10	10
JOHN WATSON	8	10	10
JOHN WATSON	9	10	10
JOHN WATSON	10	10	10



Alle Tarszenen werden als »Highlights« registriert und können auf Festplatte gespeichert werden

Karrieremodus. 20 Spielzeiten lang versuchen Sie, sich möglichst weit in der Welfußball-Hierarchie nach oben zu deelen. Sie beginnen mit einem Vereinsteam Ihrer Wahl. Neben den üblichen Aufstellungs-Optionen ist hier der Transfermarkt offen. Zuschauer- und Werbeeinnahmen sollten gezielt in Verbesserungen des Kaders investiert werden. Nationale und internationale Transferlisten zeigen, welche Spieler zu haben sind. Dann noch ein bißchen Gefelsche (biete X Mork plus zwei meiner Ersatzbankdrücker) – und schon verstärkt der neue Superstar Ihr Team. Bei schlechter Tabellenposition oder klonnen Finanzen masert der Vorstand – Sie können auch gefeuert werden! Erfolgreiche Trainer bekommen hingegen verlockende Angebote von anderen Vereinen. Achten Sie nicht nur auf den Tabellenstand des patienten neuen Arbeitgebers, sondern auch auf die Geldsumme, die Sie dort für neue Spieler verbraten dürfen. Lautstarke Neuerung beim Gekicke ist ein Sportreporter, der prägnante Situationen mit ein paar Bracken deutscher Sprachausgabe kommentiert. Der Statistikfreund registriert, daß die besten Scorer jetzt in Tarschützenlisten ermittelt werden. Spielstände lassen sich munter speichern und die schönsten Tore als »Highlights« verewigen. Der Zwei-Spieler-Modus blieb karg wie gehobt: Zwei Mann gegeneinander an einem PC; zusammen in einem Team geht nichts. (hl)



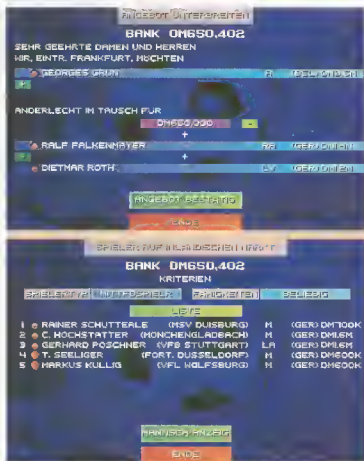
im wettbewerb

Am eigentlichen Fußballspiel hat sich gegenüber dem Vorgänger Sensible Soccer nicht viel getan. Schade: Steuerung und Grafik hätte eine Auffrischung kaum geschadet. Dank der deutlich erweiterten Strategie- und Liga-Elemente ergötzt sich Sensible World of Soccer dennoch einen Wertungsaufschlag. UBI-Softs höchst kurzweiliges Action Soccer vernachlässigt den ganzen Liga-Kram, bietet aber vor allem zu zwei reichlich Spielspaß. Ferner liefern: Der schamlose Sensible-Abklatsch »Fußball total« und das abschreckende »Kick Off 3«. FIFA Soccer von Electronic Arts haben wir bewußt aus der Bewertung ausgenommen: Der Bestseller von 1994 zeigt starke Abnutzungerscheinungen und beinahe täglich ist mit der Fartselzung FIFA '96 zu rechnen – Test in der nächsten PC Player!

Action Soccer	82
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79
Sensible Soccer	78
Fußball total	61
Kick Off 3	49



Experimentieren Sie mit der Teamaufstellung. Im Trainer-Modus können Sie sich ganz auf solche Aspekte konzentrieren und gucken beim Spielablauf gemühtlich zu.



Im Karriere-Modus haben Sie auch ein Auge auf die Klubfinanzen. Andere Vereine wählen Ihre Stars abwerben. Im Gegenzug tauschen Sie Geld und überflüssige Spieler gegen Neuzugänge ein.



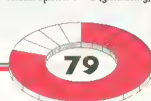
sensible world of soccer

320 x 200 Pixel
320 x 200 Pixel
1024 x 768 Pixel
16 / 7 Truecolor

5-Buster Mono
5-Buster Stereo
General MIDI
Grave Ultrasound
CD-Audio
AWC 32

Spieler-Typ: Sportspiel
Hersteller: Sensible Software/
Renegade/Warning
Interactive
Ca.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut

Minimum: 386er (33 MHz),
4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz),
8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 15 MByte
CD-Belegung: ca. 200 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 2 (gleichzeitig)



FATAL RACING

Die Gremlin-Programmierer drückten Domon Hill die Doumen, doch Schumi ist schon wieder Weltmeister. Hoffentlich kein schlechtes Omen für das neue Action-Rennspiel »Fatal Racing«...



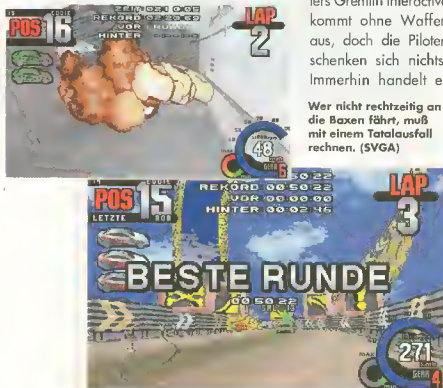
Tadesmutig stürzen sich die Fahrer über die Sprungschanze. Normale Strecken sind bei »Fatal Racing« Mangelware. (SVGA)

Sechzehn Wagen donnern über die holprige Piste. Zwei Fahrer pro Team ringen um den Sieg. Wir hängen gerade dicht am Spitzentrio, unser Kollege ein paar Plätze dahinter. Nach mehreren engen Kurven und kleinen Rempeleien ist der Weg vor uns frei, der Sieg in greifbarer Nähe. Doch die Konkurrenz rückt schon wieder näher; jetzt kann nur noch unser Teamkollege helfen. Nach einem kurzen Funkspruch kommt die beruhigende Antwort »OK, ich nehm' mir die Burschen jetzt vor!«. Das sollte den anderen Fahrern auf der Piste zu denken geben...

Das flotte Rennspiel »Fatal Racing« des englischen Herstellers Gremlin Interactive kommt ohne Waffen aus, doch die Piloten schenken sich nichts. Immerhin handelt es

sich um die entscheidenden Rennen, welcher Automobilhersteller weltweit der erfolgreichste ist. Jeder Konzern schickt nicht nur sein bestes Auto ins Rennen, sondern auch einen speziellen Kurs. Dabei haben sich die Designer weder an physikalische Gesetze noch an sonstige Regeln gehalten und munter Loopings neben Korkenzieherstraßen, Sprungschancen und Fallgruben gestellt.

Bevor es an den Start geht, sollten Sie mal kurz Ihren Motor bzw. Prozessor überprüfen. Unter einem 486er mit 66 MHz und 8 MByte geht gar nix, doch auch dann müssen Sie wirklich jedes Detail abschalten. Für die VGA-Auflösung mit maximaler Detailstufe benötigen Sie in jedem Fall einen Pentium mit 90 MHz, sonst steuern sich die Wagen nicht flüssig.



Wer nicht rechtzeitig an die Boxen fährt, muß mit einem Tatalausfall rechnen. (SVGA)

Var dem Looping heißt es Schwung halen, sanst saust man unsanft auf den Boden zurück (VGA)

florian stanql

»Fatal Racing« erinnert an den Versuch, mit einem Stack Car in der Formel 1 mitzufahren. Der gute Wille ist vorhanden, aber Präsentation und Leistung stimmen einfach nicht. Der immense Hardwareanspruch erscheint allein deswegen nicht gerechtfertigt, denn daß es unter Super VGA viel schneller und schöner geht, beweist der Konkurrent »The Need for Speed«. Die Idee mit den abgefahrenen Strecken ist größtenteils hervorragend umgesetzt. Es macht schon Spaß, durch einen Looping zu brettern und nebenbei den Nachbarn an die Bande zu rempeln. Auch die Steuerung ist läßlich, ebenso die spaltige Netzwerk-Option, wenngleich wahl eher selten

16 menschliche Fahrer ins Rennen gehen.

Kleine Schlampigkeiten trüben aber den Spielspaß. Mit der ungeschickten Auswahl der Texturen kann man ja noch leben, doch der teilweise nervige Teamkollege führt schnell zu Frust. Selbst wenn ich in der letzten Runde an der Spitze liege und ihn als Verfolger vom Hals zu halten, will er unbedingt selbst gewinnen. Da kann ich gleich ganz auf seine Unterstützung verzichten.

Für ein unkompliziertes Rennspiel mit relativ viel Abwechslung ist Fatal Racing nicht schlecht, doch mit etwas mehr Feintuning hätte mehr daraus werden können.

Aptiva? Was ist das denn?

Hot stuff. Sound, Farbe, Animation und noch viel mehr.
Jede Menge Möglichkeiten für Erwachsene und für Kinder.

Spaß.

Erwachsene fahren voll ab aufs Jump-Start-Kindergartenspiel und das Zaubertheater. Kids mögen Sport und die Unterwasserabenteuer. Oder war es umgekehrt?

Multimedia.

Kids verfolgen Raumschiffe, die in atemberaubender 64-Bit-Grafik sanft durchs All schweben. Wer die Außerirdischen erfolgreich abwehrt, hört den satten Klang von 30-Watt-Boxen im schönsten 3-D-Kinosound.

Easy going.

Aptiva ist ruck, zuck! am Netz. Auspacken, mit ein paar Handgriffen aufbauen, und nach wenigen Minuten kann es losgehen.

Volles Programm.

Full-Power-Business-Software. Wenn Sie wollen, können Sie also abends zu Hause weiterarbeiten (falls die Kids Sie ranlassen).

24-Stunden-Service.

Um vier Uhr morgens geht's plötzlich nicht weiter? Kein Problem! Unsere HelpWare-Berater sind rund um die Uhr im Einsatz. 365 Tage im Jahr.

Aptiva gibt es ab sofort und ab 3.299,- DM*.

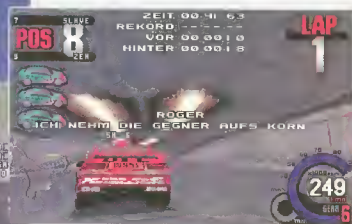
Am besten, Sie schauen sich den Aptiva mal in Ihrer Allkauf-Filiale an und nehmen ihn gleich mit. Oder Sie bestellen einfach per Telefon bei IBM DIREKT unter: 01 80/2 32 43 53.

Aptiva. Alles, was Sie wollen.



*Der genannte Preis gilt bei Bezug von IBM DIREKT.

IBM



Die unterste Detailstufe ist höchlich, spielt sich unter VGA (oben) oder auf einem 486er onnehmbar. Für die abgespeckte Super-VGA-Vorliebe (unten) reicht ein Pentium 60.

Für die etwas anscheinlichere Super-VGA-Auflösung sollte mindestens ein Pentium 120 unter der Haube tuckern.

16 Autos, ebensoviele Strecken, Zeitfahren, Einzelrennen, Meisterschaft, Wiederholungen und diverse Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Damit gelingen Einsteigern schnell Erfolge, Profis dürfen versuchen, die fast perfekt fahrenden Computergegner auszutricksen. Die Wagen und Kurse werden per deutscher Sprachausgabe beschrieben, das hätte Gremlin auch deutsche Sprecher einsetzen dürfen – der starke englische Akzent klingt stellenweise ziemlich peinlich. Eine Besonderheit ist, daß die Autos im Verlauf des Rennens immer stärker beschädigt werden, was angesichts der waghalsigen Sprünge, Überschlüge und Karambalagen kein Wunder ist. Sie dürfen einstellen, ob Ihr Auto viel verträglich oder ab es nach jeder Runde an die Box muß, bevor es explodiert. So lassen sich saubere Rennen oder auch Crash-Happenings gleichermaßen spielen.

Im Rennen muß man trotz der soliden Steuerung immer wieder auf den computergesteuerten Teampartner zurückgreifen, der möglicherweise aus einer besseren Position heraus

Beruhigend: Unser Kollege will den Weg freiräumen. (VGA)

Gegner beseitigen oder aufhalten kann. Liegt er weit vor Ihnen, wird er aber kurz vor dem Ziel einlaufen selbst versuchen, zu gewinnen. Allerdings sorgten logische Fehler für Ärger, wenn beispielsweise der Kollege gleich nach

dem Start seinen Endsprint ankündigt und die nächsten beiden Runden nicht von dieser Idee abzubringen ist.

Bis man alle Kurse gut beherrscht, vergeht einige Zeit; vor allem, da sich nicht jeder Wagen gleich gut eignet. Außerdem entdeckt man auch nach der x-ten Runde immer wieder eine neue Abkürzung oder variiert die Ideallinie. Gerade diese Kleinigkeiten sorgen für den Spaß bei Fatal Racing, wobei Sie in jedem Fall einen analogen Joystick benutzen sollten, da die Tastatur viel zu ungenau ist. Am meisten Spaß macht ein Rennen mit mehreren menschlichen Gegnern. Über ein Netzwerk dürfen sich maximal 16 Spieler zu Teams zusammenschließen und selbstgestellte Nachrichten per Tastendruck übermitteln. (fs)



Mit der Wiederhol-Funktion sehen wir uns Rennen nochmals aus verschiedenen Perspektiven an (SVGA)



im Wettbewerb

Als frühliches Rennspiel mit verrückten Strecken mocht Fatal Racing keine schlechte Figur. Die realistische Vollblut-Simulation NASCAR Racing hält dank besserer Grafik und ausgefeilteren Optionen den Spitzenplatz. Edel gestylte Action erleben Sie bei The Need for Speed, wenn Sie mit Sportwagen durch schnelle Super-VGA-Landschaften hodeln. Die schwebenden Flitzer von Hi-Octane driften nicht nur vorbildlich in die Kurven, sondern besitzen ein ordentliches Waffenarsenal für aufdringliche Gegner. Mit ulkigen Vehikeln im Steintzeit-Ambiente gondeln Sie in Stone Racer über ordentliche Kurse.

NASCAR Racing	86
The Need for Speed	84
Hi-Octane	77
FATAL RACING	72
Stone Racer	70

fatal racing

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 S-Blasten Mono
 S-Blasten Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 AWE 32

Spiele-Typ: Rennspiel Hersteller: Gremlin Interactive Co.-Preis: DM 100,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieldatei: Deutsch; gut Sprachausgabe: Deutsch; ausreichend Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis Bedienung: Befriedigend Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend	Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: Für VGA: Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM Für SVGA: Pentium (120MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 20 MByte CD-Belegung: ca. 30 MByte Anzahl Spieler: 1 - 16 (Netzwerk)
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------





Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimedystation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“:
Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“:
Lieferten tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC50**
– die „Platzsparenden“:
Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100**
– die „starke Grundlage“:
Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91**
– die „Dynamischen“:
Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuß (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)

- **SRS-PC300D**
– die „Leistungsstärksten“:
Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

Just call or fax:

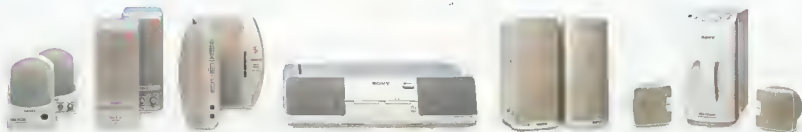
Mo-Fr, 14.00–17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 2D, 50829 Köln

TRO-PINBALL



~~VIRTUAL~~ REALITY.

Keine Lust in die Spielhalle zu gehen? Pro Pinball ist besser als die Realität. Mit state-of-the-art Silicon Graphic-Technology schreitet Pro Pinball in die dritte Dimension: Du siehst den kompletten Flippertisch, als ob Du davor stehst und spielst in den Raum hinein. Alles passiert

auf Deinem eigenen Bildschirm!

Endlich fällt übersichtliches Gameplay keinem lästigen Scrolling zum Opfer.

Sogar im Multiball-Spiel mit 6 Bällen gleichzeitig behältst Du die totale Kontrolle.

Atemberaubende Auflösung, original Soundeffekte, 20 Soundtracks und digitale

Sprachausgabe, versteckte Features und unzählige Spielmodi versetzen Dich in die Spielhalle der nächsten Generation.

Pro Pinball - Get the Highscore

empire

AB NOVEMBER AUF PC CD ROM

IM EXKLUSIVVERTRIEB VON

BOMICO
AMUSEMENT SOFTWARE

HEROES OF MIGHT & MAGIC

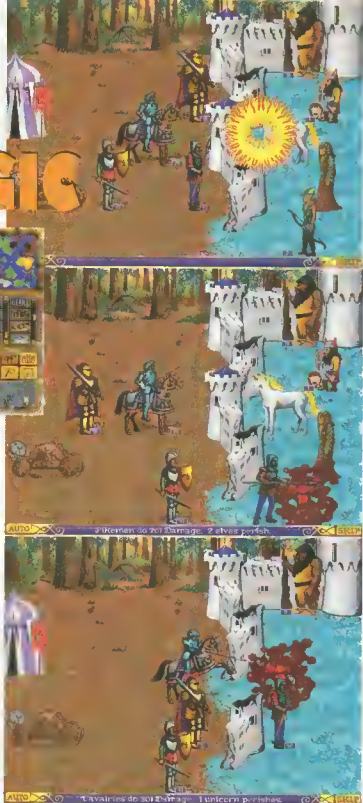
Strategie-Ableger der klassischen Rollenspiel-Reihe: Vier ambitionierte Fantasy-Fürsten reiten im Sause-schritt und bringen sa manches Manster mit.

Bislang brachten Eingeweihthe den Namen »Might & Magic« mit einer Rollenspielserie in Verbindung, in der mutige Helden nach alter Tradition auf fröhliche Mansterjagd gingen. Bei »Heroes of Might & Magic« handelt es sich jedoch um ein waschechtes Strategiespiel, das von der Eraberung zahlreicher Fantasy-Welten handelt. Das Spielsystem erinnert stark an das ebenfalls von New World Computing stammende Wikinger-Abenteuer »Hammer of the Gods«: Wiederum muß eine anfangs schwarz überdeckte Landkarte mit den eigenen Truppen Stück für Stück aufgeklärt werden, abermals wechseln sie Märsche durch Wald und Flur mit unkomplizierten Taktikkämpfen ab.

Weitere Inspiration hat man sich offensichtlich bei einem Oldie namens »King's Bounty« geholt: Hier wählen Sie sich aus verschiedenen Rassen einen Helden aus und ließen diesen beschwingt ein Fantasyreich durchstreifen, wobei man fleißig Mansterchen aus ihren Höhlen und Waldbehausungen lackte und der eigenen Truppe einverleibte. Spielziel war es, eine magische Karte zu vervollständigen und dann an der richtigen Stelle den gesuchten Schatz auszugraben.



Auch außerhalb von Kämpfen kann gezaubert werden, um z.B. ganze Armeen zu teleportieren



Zur Eraberung einer Festung muß in den meisten Fällen erst einmal die Burgmauer abgetragen werden



Nach einigen Spielmanoten ist aus diesem Nachwuchsritter ein Fantasy-Superheld geworden

Und siehe da: Auch bei Heroes of Might & Magic reiten Helden durch die Gegend, sammeln Monster-Alliierte ein und suchen nach den Puzzleteilen einer Karte...

Dieses Spielsystem funktioniert glücklicherweise immer noch, zumal es kräftig aufgepoliert wurde: Neben 20 Einzelmis-sionen steht eine Kampagne mit neun Aufträgen zur Verfügung, die nacheinander erfüllt werden müssen. Die Schwierigkeit ist hier vorgegeben, bei den Einzelmis-sionen können Sie hingegen die Finesse der Computergegner sowie den anfänglichen Heldentyp bestimmen. Bis zu acht Helden vermag der geeignete Herrscher um sich zu scharen, die jeweils einer von vier Berufsgruppen angehören: Ritter und Barbaren sind natürlich die besseren Kämpfer, während sich Magier und Hexer beim Zaubern weniger dumm anstellen. Jeder Heldentyp fühlt sich in einer anderen Art von Burg heimisch, und jede kann spezielle Truppentypen beherbergen.



Zu Beginn sammelt man munter ein, was an Schätzen der Landschaft herumliegt

◀ In jedem Szenario weist ein Puzzle auf den Fundort eines besonders mächtigen Artefakts hin

Ein Ritter muß zu Beginn beispielsweise mit Bauern und Bargeschützen verliebnehmen – nicht gerade das, was man zur Welteroberung brauchen kann. Baut er jedoch brav seine Stadt aus, kommen im Laufe der Zeit Lanzenräger, Schwerkämpfer, Berittene und Paladine hinzu. Jeder Charakter hat zudem vier Attribute, die sein Kampf- und Zaubergeschick beeinflussen. Da die Helden durch gewonnene Schlachten Erfahrungspunkte sammeln, verbessern sich ihre Fertigkeiten mit der Zeit – dadurch lernen auch Ritter fast zwangsläufig einige Zaubersprüche.

Zu Beginn kennt man nur das direkt um die heimatliche Festung gelegene Gebiet, von den drei gegnerischen Parteien

jörg langer

Eigentlich komisch: Viel mehr als in der Gegend herumreiten, Monster verkleppen und Gegenstände einsammeln darf der Might-&Magic-Strategie nicht tun – und trotzdem hat mein Schlafpensum während der Testphase deutlich gelitten. Die an und für sich völlig simplen Taktikschlächen geraten oftmals zum echten Nervenkitzel – schließlich will man nur ungern seine voll ausgebaute Heimatstadt an den unwürdigen Nachbarn verlieren.

Der Mix aus vorgefertigten Karten und zufällig verteilten Objekten ist ungewöhnlich und funktioniert. Die Kampagne macht Spaß, auch wenn man außer dem Datum nichts in die jeweils nächste Mission

übernimmt, also immer wieder von vorne anfängt. Die Bedienung hätte andersseits einfacher ausfallen können. Sa fällt es schwer, einen direkten neben dem gerade aktivierten Helden stehenden Kallegen auszuwählen, an einigen Stellen werden mehr Mousklicks verlangt, als es eigentlich sein müßte. Die Langzeitmotivation halte ich zudem für recht begrenzt – wer die Kampagne erst einmal durchgeführt hat, dürfte allenfalls nach ausgewählte Einzelmismissionen oder Mehrspielerpartien starten. Bis dahin wird man vom unkomplizierten Ereigniskarten-Flair und dem durch seine fähigen Computergegner aber gut unterhalten.

J-E Syndrome



Bermuda Syndrome,
das ultimative Adventure **89,95**

coel auf dem **15" Sony 15sf**
64 KHz, 0,25m Lochmaße
(1024x768 – 80 Hz) **799,-**

Sonderangebote

7th Guest	22,95
Benched a steel sky	22,95
Bureau 13	22,95
Descent	49,95
Hand of Fate	34,95
Hell	29,95
Lands of Lore	34,95
Myth and	49,95
Populous + Powermancer	29,95
Privateer	29,95
Star Trek 25th Anniversary	29,95
Strike Commander	29,95
Subwar 2850	39,95
Synthetic Wars	29,95
Ultima 7 Complete	29,95
Ultima Underworld	29,95
Wings of Glory	49,95

Spiele Top-Angabe

1944 - Across the Rhine	1,95
Action Soccer	89,95
America	89,95
Asterix - die große Reise	89,95
Battle Isle 2	79,95
Chaos Control	79,95
Command & Conquer	79,95
Danland Encounter	89,95
Dungeons Master 2	79,95
EA Sports Rugby	79,95
Fade to black	79,95
Flight Unlimited	89,95
Flight Simulator 5.1	79,95
FX Fighter	79,95
Hardball 4	79,95
Hi Ocean	79,95
Jagged Alliance	89,95
Last Dynasty	79,95
Learnings 2D	89,95
Live Action Football	79,95
Mad News	69,95
Magic Carpet 2	89,95
Mechwarrior 2	79,95
Micro Machines 2	79,95
Need for Speed	79,95
Networks	79,95
Phantomgalerie*	79,95
Primal Rage	79,95
Shanghai Great Moments	79,95
Sim Tower	69,95
Simon the Sorcerer 2	79,95
Space Quest 6	79,95
Star Trek - A Final Unity	89,95
Tamriel Valley	69,95
Tonland	69,95

Neuheiten

11th hour	89,95
Alt Power	79,95
Accendancy	89,95
Battle Beast	89,95
CIV Net	89,95
Crossed - No Remorse	79,95
Cybermage	79,95
FS 9 Designer	89,95
Lands of Lore 2	89,95
NBA Live 96	79,95
Nit: Velocity 96	79,95
Panzer General 2	79,95
Sensible Golf	69,95
Stonekeep	89,95
TFX EF2000	79,95
Warcraft 2	79,95

Einfach mal vorbeikommen!

Erklärung:

- 1e Simulation, 2e Adventure, 3e Rollenspiel
- 4e Strategie, 5e Sport, 6e Jump & Run
- 7e Action

Die in der Rubrik Neuheiten aufgeführten Spiele sind möglicherweise noch nicht erhältlich, bitte nachfragen. Wir nehmen natürlich gerne Verbestellungen entgegen

Hardware TOP 11

Action Replay	149,-
CD-ROM Sony 0.1, 2-fach int/ext	119,-/219,-
CD-ROM Teahna 5302 int/ext	299,-/499,-
Extrastate 540MB/850MB	279,-/369,-
Interna ZIP Drive SCSI/parallel	399,-
Modem Creatix 2834 28 kbps V34	279,-
Adapter von Simm auf PS/2	39,-
Joytick Logitech Wingman Extreme	89,-
Mouse, Pentium 1024 10-100 Mbit/s	819,-
HP Design 600/680/850	579/779/699,-

Außerdem Grafikarten, Monitore, Festplatten, Drucker, Gehäuse, Modems, Zubehör, Software und über 1000 Spiele.



Stubenrauchstr. 73, 12161 Berlin-Friedenau
(2 Min. vom U-Bhf. Friedrich-Wilhelm-Platz)
Tel: (030) 852 80 42 und 859 32 19
Fax: (030) 852 80 94

Buddestraße 18, 13507 Berlin-Tegel
(U-Bhf. Alt-Tegel / Ecke Gorkistraße
direkt an der Fußgängerzone)
Tel: (030) 433 03 32 und 433 03 34
Fax: (030) 433 03 35

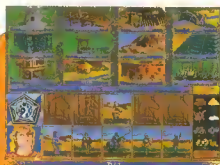
Alle angegebenen Preise in DM incl MwSt. Preisstand 18.05.96, erfragen Sie unsere aktuellen Preise
Spielversand per Nachnahme + 11,- DM, per Vorauskauf + 5,- DM
Eröffnungzeiten: Mo, Di, Mi, Fr 10:00-13:00 u. 14:00-18:30, Do 13:00-20:30, Sa 10:00-14:00, länger Sa

fehlt jede Spur. Dafür trifft unser Held auf allerlei neutrale Truppen, die sich in seltenen Fällen zum Überlaufen entscheiden, der Armee des Helden in den meisten Fällen aber heftige Scharmützel liefern. Bunte Symbole stehen für herumliegende Vorräte verschiedener Rohstoffe wie z.B. Holz, außerdem findet man dazugehörige Produktionsstätten, die für einen steten Ausstoß der Materialien sorgen. Viele der auf dem Spielfeld platzierten »Objekte« sind mit Ereigniskarten zu vergleichen, die nach einmaligem Aufheben verschwinden. Andere Funde, z.B. Windmühlen oder Tempel, bleiben der Fantasywelt dauerhaft erhalten und können einmal wöchentlich besucht werden. Besonders freut sich ein Held, wenn er eines der magischen Artefakte findet, die sein Kampfgeschick, die Zuggeschwindigkeit sei-

Der Übersichtskarte zeigt alle bereits entdeckten Gebiete, Burgen und Minen

ner Armee oder auch einfach den Inhalt seines Geldbeutels steigern.

Maximal fünf Truppentypen darf eine Armee enthalten, allerdings in beliebiger Mann- bzw. Monstertärke. Nachdem man auf eine feindliche Truppe gezogen ist, wird rundenweise gekämpft: Der schnellste Truppentyp zieht zuerst, der langsamste zuletzt. Die besseren Einheiten haben meist Spezialfähigkeiten und können z.B. mehrere Kantrahenten gleichzeitig attackieren. Während es zwar sehr befriedigend sein mag, gegenwärtige Helden auszu-



In eigenen Festungen kann man verschiedene Gebäude bauen...



... und danach allerlei Truppentypen rekrutieren

schalten, ist es sehr viel wich-



Wa ein Phönix nach Flammenwerfermanier hinspuckt, wächst in der Tat kein Gras mehr...

tiger, neue Städte einzunehmen. Dem Vorrat an rekrutierbaren Monstern sind nämlich enge Grenzen gesetzt, nur alle sieben Spielzüge gibt es ein wenig Bevölkerungswachstum. Umso mehr Städte man also hat, desto zahlreicher kann man seine Armeen besetzen. Viele Siedlungen werden durch eine Stadtmauer geschützt, zu deren Beseitigung jeder Held von Haus aus ein Katapult mitführt – in der Satellitasche, vermutlich.

Gezaubert wird sowohl im Kampf als auch auf der Landkarte. Es gibt keine Magiepunkte, stattdessen kann sich jeder Charakter eine bestimmte Anzahl von Sprüchen merken. Dabei genügt es, sich kurz in einer Stadt aufzuhalten: Die Zauberrichter der örtlichen Magiergilde gehen automatisch in das Spruchrepertoire des Zaubers über. Während man sich außerhalb von Kämpfen vor allem Erkundungssprüchen (z.B. »Zeige alle Artefakte«) bedient und auch mal ein Boot herbeischwört, geht es im taktischen Modus zur Sache: Feuerbälle, Segnungen, Gewitter und Meteoreinschläge helfen den eigenen Hydras, Wölfen und Zyklopen gegen den bösen Feind.

(la)



im Wettbewerb

Empire 2 macht Sie zum General in vorgefertigten Taktikschlägen und bietet einen komfortablen Editor zum Erstellen eigener Szenarien beliebiger Zeitperioden. Auch das mittelalterliche Crusade wartet mit fertigen Missionen nebst Szenario-Baukasten auf, wird aber durch einige Logik- und Designmängel beeinträchtigt. Hommer of the Gods erinnert im Spielablauf stark an Heroes of Might & Magic, zur Abwechslung ist man als Wikingerheld unterwegs und muß Götter-Aufträge erfüllen. Als Referenzprodukt für Fantasy-Strategiespiele fungiert immer noch Master of Magic: Hunderte von Truppentypen und Zaubersprüchen sorgen zusammen mit verschiedenen Rassen, Helden und Artefakten für fast unbegrenzte Abwechslung.

Master of Magic	84
Empire 2	79
HEROES OF MIGHT & MAGIC	75
Hommer of the Gods	75
Crusade	68



heroes of might & magic

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 688 Pixel
1 Hz Transcolor
S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
AWE 32

Spiel-Typ: Strategiespiel
Hersteller: New World Computing
Ca.-Preis: DM 120,-
Kupierschutz: —
Spieltext: Deutsch in Vorbereitung
Sprachausgabe: —
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Gut
Sound: Befriedigend

Minimum: 496k (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfehlung: 496k (66 MHz), 9 MByte RAM

Festplatte/templat: ca. 25 MByte
CD-Belegung: ca. 490 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem), 1 – 4 (Netzwerk; abwechselnd)

75

TRANSPORT TYCOON DELUXE

**Kontroll-Freaks aufgepaßt:
Weltherrschaft für jedermann!**



“...Riesig & brillant” PC FORMAT

Ein Spiel, das den Größenwahn in uns allen anspricht!

Neue Features in *Transport Tycoon Deluxe*:

- Vier “Klimazonen” mit zahllosen Spielumgebungen
- Netzwerk-Option
- Neue Fahrzeuge
- Firmenübernahmen

SO URTEILEN DIE SPIELEKRITIKER ÜBER TRANSPORT TYCOON

PC FORMAT 90% • PC HOME 93% • PC GAMES 93% • PC GAMER 91%

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

MICRO PROSE

SPECTRUM HOLOBYTE • MICROPROSE WORLD WIDE WEB SITE: <http://www.microprose.com>

TRANSPORT TYCOON DELUXE

Beschäftigungsmaßnahme: Die Infrastruktur-Aufbauspielerei kehrt als leicht verbesserte »Deluxe«-Version in die Händlerregale zurück.

Die mobile Gesellschaft hat ohne Verkehrswege nicht viel zu lachen. Busse befördern Passagiere von Dorf zu Dorf, Tanker tuckern mit Öl im Bouch durch die Fluten und Eisenbahnen eilen über die Schienen. Doch die vielen schönen Verkehrsmittel wollen erst einmal gebaut werden – genauso wie die dozugehörigen Straßen, Tunnel, Brücken, Bahnhöfe oder Flughäfen. Umweltaspekte sind dem »Transport Tycoon« schnuppe: Die neue Autobahnschneise durch den schönen Fichtenwald sorgt dafür, daß wir mit unseren LKWs höhere Profite erreichen? Ein Mousklick genügt, schon schiebt sich eine Asphalllinie durchs idyllische Grün. Seit einem Jahr ist das höchst kurzweilige Aufbau-Strategiespiel von Micraprose erhältlich. Güter-Angebot und Nachfrage der einzelnen Städte sowie Industrien müssen ebenso beachtet werden wie das Treiben der Computerkonkurrenz. Durch fleißige Aufpöppelung der Infrastruktur schreiben Sie als Superduper-Spediteur vom Dienst langfristige schwarze Zahlen. Letztere begehrt sicher auch die Micraprose-Buchhaltung: Im Hinblick aufs Weihnachtsgeschäft 1995 wurde Transport Tycoon flugs neu veröffentlicht. Die »Deluxe«-Version bietet im Prinzip nichts Neues, aber nette Detail-Erweiterungen.

heinrich lenhardt

Micraprose brachte freudlicherweise genug Schamgefühl auf, um sich den Namen »Transport Tycoon 2« zu verneken. Denn alle Nachfolger kann man die Deluxe-Faeeung wirklich nicht bezeichnen. Grund-Spielprinzip und kan-Leiste blieben gegenüber dem letztjährigen Var-gänger unangetestet; die Neuheit hat lediglich Update-Charakter.

Nett sind sie echan, die Ausschmückungen im Detail: Der bislang separat angebotene Welten-Editor ist integriert; auch unbebaute Grundstücke können jetzt gekauft werden.

Neue Grafik-Sets, fertige Landkarten und Bedienungs-Nuancen eargen für etwas mehr Abwechslung und Langzeit-Spielspaß – aber gibt man dafür nochmal Geld aus?

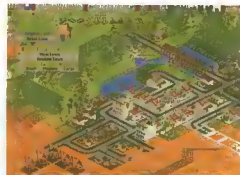
Einsteiger können sofort zugreifen; Transport Tycoon ist und bleibt ein leicht zugängliches Aufbau-Strategiespiel mit Suchtpotential. Besitzr man echan den Vorgänger, wäre der »Deluxe«-Kauf in der Tat purer Luxus; auch der Update haut mit 70 Mark ziemlich rein. Farbschriftene echaun sich lieber nach neuen Alternativen wie »Capitalism« um.



Ein Wintermärchen: In der mittleren Zaam-Stufe wird das Straßengeflecht halbwegs überschaubar. Busse wuseln durch die verschneiten Gassen, rechts unten entsteht eine Bahnstrecke.



Bei den Fun-Welten herrschen kecke Farben und passende Industrien: In Fabriken entsteht Spielzeug; aus Quellen sprudelt Cola.



Oasen-Idylle, schnell mit dem Szenario-Editor gebastelt

Vier Grafik-Sets stehen jetzt zur Wahl; mit dem nunmehr serienmäßigen Editor schnitzen Sie sich Welten noch Maß zurecht. Als Zugabe gibt es eine Reihe von fertigen Landschaften. Variierende Missionsziele sucht man aber vergeblich. So unterschiedlich die Ausgangssituationen in diesen Szenarios auch sein mögen; im Prinzip läuft alles auf Endlos-Geldverdienen heraus. Dabei läßt sich der Spielstand jederzeit speichern. Der Schwierigkeitsgrad wird durch Festlegung diverser Parameter wie Intelligenz der Computergegner oder Kreditlimit zurechtgezurrt.

Für Tycoon-Veteranen will Micraprose auch ein Update anbieten: Die Deluxe-Version ist dann für etwa 70 Mark zu haben; Neukunden müssen 120 Mark hinlegen. (hl)



transport tycoon deluxe

300 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-Transcolor

S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
AWE 32

Spiel-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Micraprose
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; in Vorbereitung

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfehlung: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 70 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem/Nullmodem)

Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Befriedigend



**YO, PEOPLE!
WILLKOMMEN AUF
MEINER INSEL!**

**Limited Edition
inkl. Original-
Caribbean-
Disaster-
Sonnenbrille**

**Multi-
Spieler-
Modus**

**CD-ROM Version
mit der Stimme
von "Radio Ron"
Williams**

Ein durchgeknallter D.J., machtbesessene Minister,
ein korrupter Präsident, ein skrupelloser Fabrikant, ein unchristlicher
Kardinal, eine verführerische Barfrau, ein schläfriger Lohnarbeiter, zwei
unfähige Rebellen, ein pelzmütziger Russe, ein amerikanischer Lackaffe...

Dazu: Sonne, Sand, Meer, Palmen, Geld und heiße Reggae-Sounds

Plus: Intrigen, Betrug, Gehirnwäsche, Truppenbewegungen, Geheimdiplomatie

Und als

Bonus: Ananas in der Antarktis und eine coole Sonnenbrille

Ergibt zusammen:

Caribbean DISASTER

Strategiespiele waren gestern...



CAPITALISM

Sinkende Produktivität, stagnierende Nachfrage und keine Kahl für peppige Marketing-Aktionen – so wird das nie was mit der ersten Milliarde. Was wie der Alptraum eines BWL-Studenten klingt, ist ein neues Wirtschafts-Strategiespiel.

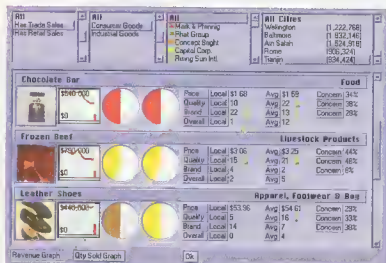
Wenn es jemanden gibt, der die Höhen und Tiefen des Kapitalismus kennt, dann ist es William »Wild Bill« Stealey. Der frühere Major der US-Air Force gründete in den frühen 80er Jahren mit seinem Kumpel Sid Meier die Firma Microprose. Nach erfolgreichen Jahren und Veröffentlichungen von Klassikern wie »Pirates« oder »F-15 Strike Eagle« übernahm sich Wild Bill: Große Investitionen in ambitionierte Pläne wurden finanzielle Flops – von der Spielautomaten-Entwicklung bis zum Kauf der British-Telecom-Sprößlinge Firebird und Rainbird. Microprose stand kurz vor der Pleite, doch Spectrum Holobytes Scheckbuch bewahrte die Softwarewelt vor solchem Unbill. Allerdings wurde beim Aneinanderkuscheln der beiden Unternehmen das Management ausgemistet – ja, und da war Wild Bill plötzlich aus seiner Firma draußen. Doch wer hinfällt, kann wieder aufstehen. Stealey hat eine neue Softwarefirma gegründet: I-Magic vertreibt europäische Produkte wie »Apache Longbow« in den USA, entwickelt aber auch selbst produzierte Spiele. Als erste Eigenleistung wird via



Erst Pizza Quattro Stagione, dann Quadraspeed und nun die Quadra-Bildschirm-aufteilung. Links oben: Spielwelt-Übersicht. Rechts oben: Detailkarte. Rechts unten: die Abteilungsstruktur einer unserer Firmen. Links unten: Detailinfos über die wirtschaftliche Entwicklung.

Software 2000 »Capitalism« in Deutschland erscheinen, das auf den ersten Blick wie eine Art »Civilization für Wirtschafts-Strategen« anmutet. Der Bildschirm ist stets in vier Quadranten aufgeteilt, was in Verbindung mit SVGA-Auflösung und hoher Infodichte die Lust auf einen 17-Zoll-Monitor entflammen läßt. Bei der extrem detaillierten Management-Simulation ist diese Aufteilung sinnvoll, um gleichzeitig Landkarte, Firmenstruktur, Mitbewerberanalysen und anderes Zahlenwerk im Blick zu behalten.

Die Anfangsoptionen erinnern an so manches Aufbau-Strategiespiel. Sie können eines von zwei Dutzend Szenarien mit bestimmten Missionszielen wählen oder sich ein neues Spielfeld generieren lassen. Nach Einstellung einiger Parameter wie Stärke der Computergegner oder Städtedichte spuckt das Pro-



Ansichts solcher Informationswüsten kann man schon einen Schreck bekommen. Anleitung und Tutorial bringen uns schonend bei, daß hier Angebot und Bedarf bestimmter Güter in einer bestimmten Stadt analysiert werden – ah!



im Wettbewerb

Capitalism ist im Kern eine beinhardt Wirtschafts-Simulation, die recht geschickt Spurenelemente von Aufbau-Strategiespielen wie Civilization oder SimCity 2000 adaptiert. Die Güte dieser leichter zugänglichen Klassiker wird aber nicht erreicht. Bei A 4 Networks wird auch an der Börse gedealt, aber der Infrastruktur-Aufbau hat einen größeren Stellenwert. Obwohl Capitalism ein wenig tracken geraten ist, wirkt es gegen manche niedere Charge wie ein Spielspaß-Quell: Marco Polo ist ein historisch angehauchtes Handelsspiel auf niederster Komplexitätsstufe, während Clearing House unbeholfen an melodramatisches Thema »Waren-termingeschäfte« heranght.

Sim City 2000	90
A 4 Networks	76
CAPITALISM	74
Clearing House	35
Marco Polo	33



Sie müssen keine eigenen Fabriken errichten: Kaufen Sie Restbestände im Hafen ein und dann rüber damit in die Grabbeltische des eigenen Einkaufszentrums.

wohnern aus und errichten unser erstes Unternehmen. Das kann eine Farm sein, eine Fabrik, ein Warenhaus mitten in der Stadt oder eine Förderanlage, um Rohstoffe zu hamstern. Klicken Sie den gewünschten Standort des Gebäudes auf der Detailkarte an. Doch obacht: Der kleine Landwirt sollte vorher die Klimaübersicht studieren. Je nachdem, welches Grünzeug Sie anpflanzen wollen, sind bestimmte Temperaturen und Niederschlagsmengen erstrebenswert. Bei Fabriken wählt man bevorzugt Stadtrandlagen: Zum einen sind hier die Grundstückspreise moderat, zum anderen will man allzu lange Lieferwege meiden.

Egal, welches Unternehmen Sie als erstes hochziehen: Die einzelnen Abteilungen werden jedesmal mit einer Käschengrafik festgelegt. Neun Slots pro Firma können gefüllt werden. Unser

Beispiel-Bauer muß zunächst Leute einstellen, die sich um die Aufzucht seiner Agrarprodukte und deren Verarbeitung kümmern. Eine Verkaufsoption ist als nächstes notwendig, damit der Kram überhaupt auf den Markt kommt. Um im Konkurrenzkampf zu bestehen, muß außerdem Werbung geschaltet werden – klick-klick, schon haben wir eine Marketing-Abteilung. Capitalism lutscht das alte »Angebot und Nachfrage«-Spielchen mit bemerkenswerter Detail-Lust aus. In einer Fülle von Übersichtsgrafiken informieren Sie sich über die Bedürf-

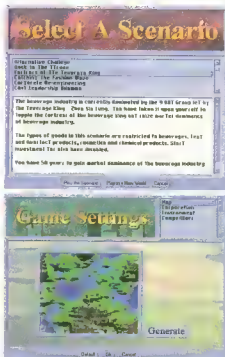


Würden Sie dieser Anzeigenabteilung Ihr Marketing-Budget anvertrauen?

nisse der Stadtbewohner sowie die Produkte von Mitbewerbern, deren Qualität und Kosten. So fällt die Entscheidung leichter, welche Waren man als nächste anbieten soll – und zu welchem Preis. Natürlich beeinflussen die Güte der Rohstoffe und das Image des Markenartikels die Gesamtqualität. Letztere muß nun durch Werbung und konstant solide Produkte langsam aufbauen. Außerdem wird fein unterschieden, um welche Ware es überhaupt geht. Bei Taschenlampen ist das Image für den Käufer z.B. weitaus weniger wichtig als bei Sportschuhen.

In Forschungszentren beauftragen Sie Wissenschafterteams damit, neue Technologien für bestimmte Produkte zu entwickeln. Das kann zwar ein paar Spieljahre dauern, Ihnen im Erfolgsfall aber einen wichtigen Knowhow-Vorsprung vor der Konkurrenz sichern. Als Geschäftsführer können Sie auch Anteile der eigenen Firma und von allen Konkurrenten erstehen. Sie entscheiden, wann neue Aktien rauskommen und welche Dividende spendiert wird. Außerdem steht Ihnen der Gang zu netten Herren von der Bank offen, um Kredite für größere Investitionen aufzunehmen.

Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern und mehrere Tutorials führen interaktiv in die komplexe Materie ein. Firmenlay-outs, die Sie häufiger brauchen, lassen sich speichern und bequem wieder aufrufen. (ht)



Zum einen gibt es reichlich Szenarien mit konkreten Missionszielen, zum anderen können Sie sich ein zufälliges Spielgebiet generieren lassen.

capitalism

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel

S-Baser Mono
 S-Baser Stereo
 General MIDI
 Gravis UltraSound
 CD-Audio
 AWE 32

Spieler-Typ: Strategiespiel
Hersteller: I-Magic/Software 2000
Ca.-Preis: DM 170,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch, In Vorbereitung

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 16 MByte
CD-Belegung: ca. 16 MByte
Anzahl Spieler: 1

Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend

74

PUSH THE EDGE

EDGE

Mehr Multimedia - Die DIAMOND
EDGE

Multimedia total für Windows
95! - die DIAMOND Edge bietet

rasante 3D-Grafiken, Videobeschleunigung und satten
Sound. Und natürlich optimiert die DIAMOND Edge den

- Designed for Windows® 95
- Echtzeit 3D-Grafik
- Rendering-Performance durch bis zu 12 Mil. Textels/Sek.
- Schnelle 2D-Grafik und Windows-Beschleunigung für alle Anwendungen
- Digitale Full-Motion-Video-Darstellung mit Video-Texturing
- Wavetable-Audio-Karte mit 50 Stimmen
- Bis zu 2MB DRAM, bis zu 4MB VRAM
- Auflösung bis 1600 x 1200 möglich
- Unterstützt bis zu 16,7 Millionen Farben
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 120 Hz
- PCI-Bus

gesamten
Bildaufbau
unter
Windows.

DIAMOND
Multimedia hat
jetzt die
Grafikkarte zur
neuen
Generation
von 3D-
Spielen. Die
DIAMOND

Edge mit ihrer neuen 3D-Engine
beschleunigt Aufbau und
Bewegung von Polygonen.
Optimales Texture Mapping
sorgt in jeder Perspektive für ein
photorealistisches Aussehen dreidimensionaler Körper.

Doch das ist nicht alles: die DIAMOND Edge sorgt
zusätzlich für satten Stereosound. Wavetablesynthese und
16-Bit-Klangausgabe mit bis zu 50 kHz lassen alle
Hintergrundgeräusche vergessen. Der neu entwickelte
Gameport sorgt für höchste Präzision bei der Steuerung und
entlastet spürbar den Prozessor.

Digitales Video ist eine weitere Spezialität der DIAMOND
Edge. Der Videobeschleuniger zeigt Filme ruckelfrei in voller
Bildgröße. Kombiniert mit der 3D-Engine lassen sich Videos
sogar auf dreidimensionale Körper abbilden; Zeigen Sie Ihre
multimediale Präsentation als Film auf einer Kugel!

Ob Flugsimulation, Action-Abenteuer, oder Multimedia-
Präsentation - die Diamond Edge führt Sie in eine neue
Multimedia-Welt.



DIAMOND
MULTIMEDIA

Actebis - D: 02921/99-0; A: 0222/278 82 82-0; CH: 056/726161. Computer 2000 - D: 089/78040-808/A. 0222/488 01-0; CH: 042/659-000.
Frank & Watter - D: 0531/2118-0. Ingram - D: 089/60801-0. Merisel - D: 08142/291-0; A: 0222/605180. J&W Computer - D: 06142/942-0

1995 Diamond Multimedia Systems Vertrieb GmbH • Landsberger Str. 408, 81241 München, Fax 089/580 51 33, BTX Diamond R, BBS 089/548 00 93



MONOPOLY



Ein über 60 Jahre altes Brettspiel im neuen Multimedia-Outfit: Westwoods »Monopoly«-Aufarbeitung steckt voller Render-Mötzchen und erlaubt sogar Fernduelle per Internet.

Seit ein paar Jahren gibt es vom kapitalistischsten aller Brettspiele sogar eine russische Version: Parkers »Monopoly« hat den Eisernen Vorhang überlebt. In seinem Ursprungsland USA und in Europa gehört der Umgang mit Papiergeld, Würfeln und Hypotheken zur Alltagskultur. Kaum eine Familie ist ohne Erinnerungen an Nachmittage, in denen der häusliche Frieden durch Manapoly-Allianzen und Schicksalsschläge (»Warum mußt Du auch ein Hotel auf die Schlafallee setzen?«) erschüttert wurde. Offizielle PC-Umsetzungen des Brettspiels gab es schon in den 80er Jahren, kannten aber nicht so recht faszinieren. Warum sollte auch jemand Monopoly am Computer spielen wollen?

Diese Frage hat ein Designteam bei Westwood in Las Vegas bewegt. Die vielseitigen Amerikaner, derzeit mit »Command & Conquer« weltweit hoch in den Charts, veröffentlichten eine neue Monopoly-Version für den PC, die mit witzigen Features gespickt ist. Natürlich wurde das Würfelspiel um Straßenkauf und Mieteneinnahmen mit allen Originalregeln umgesetzt. Es gibt sogar das digitalisierte Spielbrett der deutschen Brett-Vorlage zu sehen. Bis zu sechs Spieler nehmen an einer Runde PC-Monopoly teil. Das können mehrere Leute vor einem PC oder Computergegner sein, von denen es verschiedene »Persönlichkeiten« mit individuellen Strategien gibt. Neu und originell ist die Multi-Player-Option via Internet: Über die Westwood-Homepage im World Wide Web begibt man sich in einen virtuellen »Manapoly-Warte-raum«, wo andere Spieler aus allen Teilen der Welt herumlungern.

Die Fingerhut-Spielfigur rückt über »Los« und das fällige Geholt rieselt prompt von der Decke



In köhnen 3D-Animationen sieht man die Spielfiguren übers Render-Brett hoppeln: Uff, gerade noch an der Hotel-Falle vorbeigekommen...

Sa faszinierend der Gedanke auch ist, vom heimischen Computer aus mit Leuten auf anderen Kontinenten Manapoly zu spielen: vorsicht vor den Folgekosten! Ist man nicht gerade mit einem günstigen Einwähltarif gesegnet, können solche Spaßchen schnell ins Geld gehen. Aber auch ohne Online-Nutzung hebt sich die neue Umsetzung von früheren Monopoly-Versuchen ab. Westwoods »Render-Park« an Rechnern, die rund um die Uhr 3D-Grafik kalkulieren, wurde tüchtig ausgenutzt. Die Hapser der Spielfiguren übers Brett werden als vorberechnete Filmchen abgespielt. Je nach Stein gibt es andere Animationen zu sehen. Auch Ereignisse wie Einnahmen, Zahlungen, das Erreichen von Straßenfeldern oder sogar das Würfeln wurden grafisch aufwendig inszeniert. Doch dem Spielfluß zuliebe ruft man bald das Animationsmenü auf, um zumindest einen Teil des langwierigen Grafik-Feuerwerks zu unterbinden.

heinrich lenhardt

Warum spielt man Monopoly?

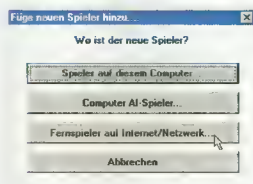
Weil man sich so schön mit den anderen Teilnehmern streiten kann. Kommunikation, Gefreue und Gegrummel sind Elemente, die beim Umgang mit Computergegnern etwas zu kurz kommen. Da tröstet mich auch die Multi-Player-Option via Modem nicht: stimmungsmäßig fragwürdig, finanziell ruinös – die Telekom freut sich. Sieht man von solchen prinzipiellen Handicaps bei Brettspiel-Umsetzungen ab, ist Westwoods Monopoly eine

1-a-Produktion. Originalregeln, einstellbare Varianten, Online-Handbuch, deutsches Spielbrett – und als Zuckergruß jede Menge Render-Blendwerk aus der Grafikwerkstatt. Manapoly-Fans werden sicher ihren Spaß an Fernduellen und cleveren Computergegnern haben. Der Gelegenheitsspieler mit willigem sozialem Umfeld hat mehr Spaß und spart ein paar Mark, wenn er bei der guten alten Brettversion bleibt.





Deutsches Brett, flexible Regeln: Die Umsetzung besticht durch Liebe zum Detail.



Spielen Sie gegen menschliche Partner via Netzwerk und Internet

Die Computergegner mischen selbst bei strategischen

Feinheiten fleißig mit: Wird eine Straße versteigert, halten sich die virtuellen Monopolisten keinesfalls zurück. Deals zwischen einzelnen Spielern sind kein Problem: Geld- und Straßentausch werden auch vom Computer ab und zu vorgeschlagen – ob Sie gleich darauf eingehen oder ein Gegenangebot machen, ist Ihre Entscheidung.

Die Zielgruppe "ganzes Familie" wird nicht nur mit der liebevollen Einteilung umgarmt. Narrischere Bedienung, Windows-Komfort und muntere Midi-Musik sorgen für Stimmung. Nur das erregende Gefühl zwischen den Fingern geriebener Spielgeld-Lappen vermag der PC nicht zu simulieren... (hl)

monopoly

▶ J200 x 200 Pixel
▶ 640 x 480 Pixel
▶ J1024 x 768 Pixel
▶ 16-/Truecolor
▶ 5-Slotter Mono
▶ 5-Slotter Stereo
▶ General MIDI
▶ Grows Ultrasound
▶ J2-Audio
▶ AWK 32

Spieler-Typ: Brettspiel-Übersetzung
Hersteller: Westwood/Virgin
Ca.-Preis: OM 100,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: -
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Sehr gut
Grafik: Gut
Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (33 Mhz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen: 486er (50 Mhz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 15 MByte
CD-Belegung: ca. 210 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 6 (an einem PC oder via Modem und Netzwerk)



KATALOGDISKETTE DM 2,50

Ladengeschäft: Goederle Straße 38, 52066 Aachen

BESTELLANNAHME:

Mo-Fr 10.00-18.30
 Sa 10.00-14.00
 Tel: 0241/533131
 Fax: 0241/508973

Mo-Fr 19.00-21.30
 Tel: 0241/527010
 Fax: 0241/563002

BTX: *200030241533131*

PC CDROM MPC II	Preis
3D Ultra Pinball DH (Win95)	74.9000M
3D Zen White Label DH	22.9000M
ACES COLLECTION DVD	67.9000M
Action Soccer DV	69.9000M
Air Hawk Tower Sim. DV	69.9000M
Air Power DV	76.9000M
AV Networks DV	84.9000M
Beats in the dark 251 DV	69.9000M
Beats in the dark 3 DV	84.9000M
Amberstar / Siege DV/DH	14.9000M
Archie Longbow DH	14.9000M
Archibed Applebrook's DV	79.9000M
Ascendancy DV	84.9000M
AWARD WINNERS PL. DH	67.9000M
Battle Isle 2 + Data DV	69.9000M
Battle Isle 3 (Win95) DV	79.9000M
Benny's steel Sky DV	69.9000M
Bengel DV	69.9000M
Bohrole Gold DV	84.9000M
Brimm Box Comp. DH	69.9000M
Beats (Screamers) DH	84.9000M
Bookout DV	49.9000M
Burning Steel 3 EV	79.9000M
Burncycle DV	79.9000M
Campaign DH	67.9000M
Championship Manager 2 DV	89.9000M
CivNet DV	89.9000M
Command & Conquer DV/LS	89.9000M
Crusade DV	84.9000M
Crusader - No Remorse DV	89.9000M
Cyberia DV	89.9000M
Cybermaga DV	89.9000M
Day of the Tentacle DV	84.9000M
Der Kapitalist DV	84.9000M
Der Teufelsmännchen DV	79.9000M
Descent DV	49.9000M
Doppelgänger-Kicker Abo DV	49.9000M
OS/2 + Speech DV	39.9000M
Dune DH	34.9000M
Dune 2 DH	34.9000M
Empire II - The Art of War DV	69.9000M
Empire II - The Art of War DV	74.9000M
Eye of the beholder II. DV	39.9000M
Extreme Pinball DH	34.9000M
Feder to Black DV	84.9000M
Flight of the Amazon Q. DV	79.9000M
Flight Unlimited DV	89.9000M
Formula One Grand Prix DH	34.9000M
Formula One Grand Prix DH	69.9000M
Full Throttle DV	84.9000M
FX Fighter DH	59.9000M
Grand Prix Manager (Win) DV	59.9000M
Hand of Fate DV	34.9000M
Hattrick Action DV	34.9000M
Heroes of Might & Magic EV	69.9000M
Hi-Octane DH	84.9000M
Incredible Machine 2 DV	79.9000M
Incredible Machine 3 EV	99.9000M
Indy Car Race mit 15 Tracks EV	69.9000M
Jagged Alliance DV	89.9000M
Lighter 2 EV Jewel Case	19.9000M
Kaiser Deluxe DV	59.9000M
King's Bowling DH	67.9000M
King's Quest 1-9 DH	39.9000M
King's Quest 7 DV	84.9000M
Landis of Love DV	44.9000M
Larry Collection DH	67.9000M
Legend of Kyrandia 3 DV	79.9000M
Lemmings 3D DH	69.9000M
Links 365 Enh +2 DH	67.9000M
Links Course Devil's EV	49.9000M
Lords of Midnight DV	69.9000M
LUCAS ARTS Archives EV	59.9000M
Magical Carpet Plus DV	84.9000M
Magical Carpet 2 DV	79.9000M
Master of Magic DV	69.9000M
Mechanor 4 DV/DH	19.9000M
Mad News DV	67.9000M
Micro Machines 2 DV	69.9000M
Myst DV	67.9000M
Nascar Racing SVGA EV	64.9000M
Nuclear Racing Track Pack DH	39.9000M
NBA Live 95 SHVS DH	89.9000M
Need for speed DV	79.9000M
NHL Hockey 96 DV	79.9000M
Oldtimer DV	44.9000M
Panzer General EV	49.9000M
Perfect General 2 DV	39.9000M
PGA Tour Golf 96 DH	79.9000M
Phantomagica EV	84.9000M
Pinball Illusions DH	69.9000M
Pinball Gold DH	34.9000M
Pinball DV (Win95)	84.9000M
Popolous 2+Powermonger DH	27.9000M
Primal Rage DH	84.9000M
Prisoner of Ice DV	84.9000M
Privateer DH	79.9000M
Psycho Pinball DV	79.9000M
Ravenholt 2 DH	69.9000M
Rebel Assault 2 EV	69.9000M
Rebel Assault 2 EV	15.9000M
Silent Service 2 EV	69.9000M
Sim City 2000 Coll. DV	89.9000M
Sim Isle EV	74.9000M
Sim Tower DH	74.9000M
Simon the Sorcerer 18.2 DV	84.9000M
Sim Town DV	79.9000M
Space Marines DV	84.9000M
Space Quest 1.5 DH	79.9000M
Space Quest 6 DV	79.9000M
SNK - Sagwold DV	49.9000M
Star Trek 25th Anniversary DH	29.9000M
Star Trek Next Generation DV	89.9000M
Stoneage EV	69.9000M
Super Street Fighter 2 Tur. DH	67.9000M
Synthetic Plus DV	27.9000M
System Shock DV	84.9000M
Terminal Velocity DH	67.9000M
The Dip EV	69.9000M
The Fighter Enh EV	69.9000M
Top Gun - Fire at will DV	59.9000M
Transport Tycoon DL. DV	67.9000M
Unlabeled DV	34.9000M
Ultimate 1.5 EV Jewel Case	29.9000M
Ultima 7 Complete DH	29.9000M
Ultima Underworld 1+2 DH	29.9000M
Ultimate Fighters Gold DV	79.9000M
US Ticonderoga DV	84.9000M
Virtual Pool DH	89.9000M
Warhammer DH	69.9000M
Warrior DV	67.9000M
Warwolf vs Comanche 2.0 DH	69.9000M
Whale's Voyage 2 DV	67.9000M
Wing Commander Armada DH	29.9000M
Wing Commander II DH	69.9000M
Wing Commander 3 DV	59.9000M
Wing Commander 4 DV	59.9000M
X-Com/Silver 2000 DV	64.9000M
X-Wing/Missions Enh DH	67.9000M
MS-DOS DISK	Preis
Acas of the deep Mission DV	39.9000M
Adrian DH	69.9000M
ATP 2D Blue Box EV	69.9000M
ATP 3D Graphics System DV	69.9000M
ATP Scenery Italy DH	69.9000M
BulMite 3 Supporter DV	49.9000M
Das Durchbruchspiel DV (Win95)	89.9000M
Die Siedler DV	47.9000M
Eishockey Manager DV	29.9000M
Hugo DV	69.9000M
Indiana Jones 4 DV	47.9000M
King of the Lowen DH	29.9000M
Links Delta France Dimes EV	47.9000M
Links Delta France C. Club EV	47.9000M
Monkey Island 2 DV	34.9000M
Nectans DH	39.9000M
Sim Air DV	34.9000M
Sim Earth DH	34.9000M
The Fighter Mission DV	29.9000M
TIF Pinball DH	69.9000M
Transport Tycoon W Ed DV	34.9000M
Add On's	Preis
Toshiba IDE 500MB 4tch	319.0000M
S810 CSD 100 MB	189.0000M
Qredo Wavebooster ab	189.0000M
Jazz Jakarta MP3/VGA 2MB	729.0000M
Trustmaster F16 Stick	249.0000M
Trustmaster WCS II	259.0000M
Trustmaster TCS	229.0000M
Trustmaster Rudder	229.0000M
Trustmaster Formula 11	319.0000M
Trustmaster Stick + Fury	319.0000M
Elmisker Game Card	39.9000M
Joydev	129.0000M
FWCS Games FREEDR	129.0000M
Joydev Graves PHOENIX	179.0000M
FWCS Games Anding Pro	84.9000M
LOUNGEHEUTE FUR VIELE SPIELE ab DM	17.9000M

SIEMENS
NIXDORF

play

Entscheiden Sie sich: Für eine hochauflösende Grafik, Pentium Power, ein Infrarot-Gamepad mit Trackball-Funktion und vorinstallierte High-End-Games. Kurz: eine neue Daniel-Ebene.

hear

Entscheiden Sie sich! Denn mit einer MIDI-Schnittstelle und MIDISOFT Recording Session können Sie Ihre eigenen Musikstücke starten und in 16-Bit-Stereo hören.

Es gibt 4000 verschiedene Computer. Sie

watch

Entscheiden Sie sich! Sie können im Internet surfen und interessante Online-Dienste wie CompuServe nutzen. Oder Sie wählen einfach die optionale TV-Card und sehen fern.

work

Entscheiden Sie sich! Dann kriegen Sie alles in einem: bequemes Home working, Fax inklusive Stand-by-Funktion, selbstverständlich ein Telefon und natürlich auch den Anrufbeantworter.

PD



Der SCENIC PD hat beispielsweise einen Pentium® Prozessor 100, 8 MB EDO RAM, 3 freie Erweiterungs-Slots, ein Modem, Windows® 95, 1 GB Harddisk-Drive und es gibt ihn in SCENIC Blau.

Den SCENIC PS gibt es von außen in SCENIC Weiß oder SCENIC Anthrazit. Und von innen zum Beispiel mit Pentium® Prozessor 75, 8 MB RAM, CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo, Modem und natürlich Windows® 95.



PS

müssen sich zwischen 3en entscheiden.



Den SCENIC PT können Sie mit Pentium® Prozessor 120, 16 MB EDO RAM, 1,6 GB Harddisk-Drive, 5 freien Erweiterungs-Slots, Windows® 95, 4x-spin CD-ROM-Drive, Audio 16-Bit-Stereo und 28,8 kBit/sec Faxmodem haben.

Fragen Sie Ihren Fachhändler, die Fachabteilung der Warenhäuser, rufen Sie uns an: 01 80/5 30 43 44 oder besuchen Sie uns einfach im Internet: <http://www.sni.de/scenic/>



PT

scenic
DAS MULTIMEDIUM

SIM ISLE

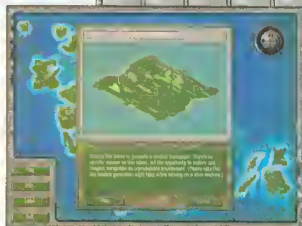
Regenwald retten oder fröhlich fällen? Natürlich wollen wir die Umwelt schonen, aber ohne ein wenig Ressourcen-Raubbau bleiben die Kassen leer. Problem: Man sieht den Spielspaß vor lauter Bäumen nicht.

Ein etablierter Markenartikel ist etwas ganz Feines. Der Anbieter kann auf eine bewährte Erfolgsmaschine bauen und der Kunde meint zu wissen, was ihn beim Kauf erwartet. In der Regel sind Metallica-CDs laut, Nike-Turnschuhe flippig, Volkswagen-Autos zuverlässig und deutsche Talkshows peinlich. Doch wenn der Kunde von einem Produkt nicht das bekommt, was er erwartet, haben wir den Salat: das große Mißverständnis, Heulen und Zähneklappern inklusive.

Edgar Wallace verfaßte angeblich nicht jeden seiner Krimis eigenhändig, sondern beaufsichtigte ein Team von Lohnschreibern. Und Maxis würde wohl am liebsten nur »Sim«-Programme von den Vätern des »SimCity«-Konzepts veröffentlichten, aber da wächst nur alle paar Jahre was Neues rüber. Zuletzt geschehen bei »SimCity 2000«: Jubel, Tusch, bombastische Verkaufszahlen.

Um die Nachfrage der Erdenbürger nach neuer Sim-Software zu befriedigen, heuert man indes andere Programmerteams an. Doch das gigantische Spielgefühl eines SimCity 2000 vermag nicht jeder außerwärtige Nachwuchs-Designer hinzukriegen.

Bei dem in Japan ersannenen »SimTower« war die Euphorie unlängst etwas schaumgebremst. »SimIsle« kracht nun völlig in die Leitplanken. Das beim englischen Programmiererteam Intelligent Games entstandene Programm hat mit der »Sim«-Philosophie nicht mehr viel zu tun. Die sieht nämlich so aus, daß der Spieler bestimmte Umweltbedingungen verändert und dann die Auswirkungen beobachtet: Sorgen Sie in SimCity für Infrastruktur und Arbeitsplätze; schon ziehen neue Bürger ein. Bei SimIsle ist's



Neben konkreten Missionen gibt es auch einen Editor, mit dem Sie eine individuelle Insel basteln.



teilweise umgedreht. Hier kommandieren Sie dubiose Typen durch die Pampa, durch deren Aktionen die Rahmenbedingungen geändert werden. Konkret geht's um einen Trupp Forscher, Architekten und andere Spezialisten, die van

Ihren durch ein tropisches Eiland gehetzt werden. Per Mausklick beordert man diese »Agenten« zu Punkten auf der Landkarte, an denen Sie ihre Talente einsetzen.

Der Auf- und Ausbau von Minen, Sägewerken, Hotels oder

heinrich lenhardt

Manchmal wünsche ich mir, meine Agenten würden als Lunchpaket für wilde Tiere enden oder als Rohstoff beim örtlichen Schumpfkopf-Kulturrein landen. Dann müßte ich sie nicht ständig durchs Unterholz hetzen, was sie in Windeseile zu nichts Böses ahnenden Eingeborenenstimmen hüpfen, um dort Arbeitskräfte abzuweihen.

Solche Aufbau- und Planungsspielen können einen Heidenspaß machen, doch bei SimIsle will der Funke beim besten Willen nicht überspringen. Lustlos schickt man seine Supermänner durch den Busch und studiert triste Diagramme. Die ganze Chase ist so lieblos designt, daß sich bei mir beunruhigend schnell der »Muß ich das wirklich spielen?«-Effekt

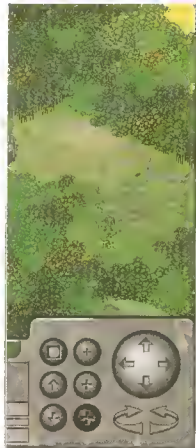
regte, in friedlichem Einklang mit einem immer stärker werdenden Schlummerdrang gehend.

Dem Grafiker hat man anscheinend erst kurz vor dem Abgabetermin schanend beigebracht, daß ein PC an guten Tagen durchaus mehr als 16 Farben darstellen kann. Die Trostlosigkeit der Insel-Optik wird auch nicht durch die kurzen Videoclips kaschiert, die ebenso aufgesetzt wirken wie der »Hier lernt man was«-Nachschlageteil.

Das Spiel ist nicht nur langweilig, sondern hat auch mit dem Konzept der anderen Sim-Titel wenig gemeinsam. Vielmehr kam ein ädes, austauschbares Allverwelts-Strategiespiel heraus - ganz schön unsinnig.



Die Spielinsel läßt sich in drei Zoom-Stufen betrachten



Eine Insel in der Nahaufnahme, bei der einzelne Gebäude gut zu erkennen sind. Am unteren Bildrand ist die Leiste mit den Agenten, die Sie für konkrete Bauverfahren von Ort zu Ort schicken müssen.

Flughäfen geht nur voran, wenn genug Holz verarbeitet wird (Lumberjacks ranschaffen) und Tauris ihre Kreditkarten zücken (Bettengurgen hochziehen). Für qualifiziertes Personal sorgt man, indem man seine Entwicklungshelfer auf Taur durch die Dörfer und Städte schickt. Ist schließlich das für diese Mission nötige Ziel erreicht, haben Sie diese Insel «gewonnen». Je nach Szenaria müssen sehr konträre Ziele unter einen Hut gebracht werden: Fremdenverkehr ankurbeln

und Zivilisations-Level pushen, aber bitt'schön gerade so, daß die Umwelt nicht zu sehr darunter leidet.

Völlig gaga wird's bei der Suche nach bedrohten Tierarten. Der zuständige Zoologe wird auf gut Glück mitten ins unbekannte Grün geklickt. Ist der Zufall gnädig, geht ein Fensterlein auf: Tier gefunden, Camp kann gebaut werden. Na prima.



Damit sich auch ein paar Tauristen an unserer Dakari-Idylle sattsehen können, stampfen wir Hotels aus dem Urwaldbad. Kapazität und Klasse der Etablissements lassen sich stufenweise erhöhen. Das kostet nur wenig Spielzeit, aber viel Geld und Holz.



im wettbewerb

SimSackgasse? Von den Gipfelwerten eines SimCity 2000 über einen weniger enthusiastischen »guta« bei SimTower geht's ab ins tiefe Tal des Mittelmaßes. Sim Isle ist recht spröde nach Schema F zusammengestapelt und macht weniger Spaß als das Kinderspiel SimTawn. Jenseits von Sim immer noch interessant: Beim vielseitigen Transport Tycoon kann man sich um die Verbindungen zwischen verschiedenen Städten. Micraprase hat von diesem Titel gerade eine verbesserte »Deluxe«-Ausgabe veröffentlicht.

Sim City 2000	90
Transport Tycoon Deluxe	83
Sim Tower	76
Sim Town	65
SIM ISLE	48



Dadurch leisten wir einen wertvollen Beitrag zum Umweltschutz und lacken zugleich Touristen an, ohne deren Devisen uns schneller die Luft ausgeht als den Greenpeace-Kuttern vor Mururara. Freunde des zweiten Bildungswegs deklarierten sich an dem Online-Lexikon, das

Fachbegriffe rund um die Regenwald-Thematik kurz erläutert. Der Spielablauf findet in Echtzeit statt; das Ablauftempo läßt sich in drei Geschwindigkeiten festlegen. Drei Zaam-Stufen stehen zur Wahl, um das Treiben auf der simulierten Insel zu betrachten. Unangenehm zufällige Ereignisse wie ein kleiner Flugzeugabsturz können jederzeit Ihre sorgfältigen Planungen über den Haufen werfen. Und wenn Sie die rund zwei Dutzend vorgegeben Szenarien gelöst haben, ist noch lange nicht Feierabend. Im »Freeform«-Modus basteln Sie sich ein Inselchen nach Wahl und spielen ohne genaue Zielvorgabe einfach so, was sich hin.

(h)

Agent Bab bei der Arbeit: Der Konstruktions-Spezialist errichtet mitten im Dschungel neue Anlagen. Im Spielverlauf lassen sich die Talente ihrer Agenten durch Training weiter verbessern.



sim isle

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-/Fraser
S'Blaster Mono
S'Blaster Stereo
General MIDI
Groove Ultrasound
CD Audio
AWE 32

Spieler-Typ: Strategiespiel
Hersteller: Maxis
Ca.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch
in Vorbereitung
Sprachausgabe: -
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Ausreichend
Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (25 MHz),
4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz),
8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 2 MByte
Anzahl Spieler: 1



WETLANDS

Da frieren selbst Eiswürfel: John Cale ist cooler, als es die Polizei im Actionspiel »Wetlands« erloubt. Und unglaublich schlecht gelount...



Wenn Ihnen Comic-Richter Judge Dredd schon immer zu sanft und Biker Ben aus »Vallgas« zu lasch war, dann liegen Sie möglicherweise bei John Cale galdrichtig. Der Held des Actionspiels »Wetlands« ist ungläublich cool, permanent übel gelaunt und reagiert auf Ärger ziemlich energisch. Und dann trifft er auch nach auf

Leute, die ihn überhaupt nicht ausstehen können; optimale Zutaten also für ein schießfreudiges Programm im »Rebel Assault«-Stil.

Die Story könnte Bruce »The Last Bay Scout« Willis auf den Leib geschrieben sein: Irgendwann in einer düsteren Zukunft wird ein gräßenwahnsinniger Schwerverbrecher aus einem Hachsicherheitsgefängnis befreit. John Cale muß ihn schleunigst schnappen, denn der Gangster kann ganze Planeten vernichten. Allerdings darf Kapfgeldjäger Cale nie sicher sein, wer auf seiner Seite steht. Selbst sein Chef ist in irgendwelche dunklen Machenschaften verstrickt. Diese Handlung zieht sich durch alle 20 Missionen und wird durch eine erstklassige Mischung aus aufwendigen Rendersequenzen und düsteren Zeichentrickfilmen gezeigt.

Die Actionsequenzen sind wie in »Rebel Assault« aufgebaut und zeigen das Geschehen

meist aus der Sicht des Spielers. Eine gerenderte Animation läuft ab, ohne daß Sie den Ablauf verändern dürfen; darin werden die manierlich animierten Gegner, sowie alle weiteren Effekte wie Schüsse oder Explosionen einkapiert. Ein Beispiel: In der zweiten Mission muß Cale ein großes Raumschiff attackieren. Zuerst hat er es mit diversen lästigen Beibooten zu tun, dann führt ihn der vorberechnete Kurs an den großen Gegner heran. Der ist zwar schon früh zu sehen, doch auf die verwundbaren Punkte dürfen Sie erst zielen, wenn die Animationssequenz soweit ist.

Mit einem analogen Joystick oder einer gut funktionierenden Maus läßt sich das Zielkreuz flatt auf die Gegner bewegen, die in Massen auf Sie einstürzen. Jeder Treffer der Angreifer kostet Sie einen Teil des kostbaren Energievorrats, der sich zwar langsam regeneriert, aber sofort ein Leben kostet, wenn er auf Null ist.

Im Verlauf des Spiels steuern Sie Raumschiffe gegen Feindgleiter, U-Boote gegen Unterwasser-Stationen, Jet-Bikes durch enge Tunnel oder sogar eine U-Bahn. In vielen Levels müssen Sie an bestimmten Punkten die Richtung ändern, um den Ausgang zu finden. Beispielsweise müssen Sie einmal durch dunkle Gänge hetzen, aufdringliche Rabater abwehr-



Die Varge-schichte: Eine Dap-plantin befreit den Schwer-verbre-cher, der van John Cale ge-gigt wird.

florian stangl

Der Stanglınar könnte es nicht besser: Wie John Cale unter seinen Gegnern auf-räumt, hat schon Klasse. Gut, es ist ziemlich machamäßig, und rüpelhaft, was er ablie- fert. Aber seine lässige, zyni- sche Art wird sa ansprechend präsentiert, daß sich der Spie- ler in den Actionsequenzen voll mit seiner Ralle als mies gelaunter Kapfgeldjäger iden- tifiziert.

Die Missionen, in denen Sie selbst handfest eingreifen, haben es in sich: Ständiges Dauerfeuer und mehr als drei gefährliche Gegner auf einmal verlangen einiges an Kandida- tion und lenken hervorragend

van den vorgegebenen Bah- nen der Renderzenen ab. Nach einer kurzen Versch- nappaufpause, van beein- druckenden Animationen ver- süßt, geht es schon wieder volle Pulle weiter.

Für mich ist Wetlands eine fast perfekte Mischung aus Film und Action. Die spannende Handlung ist zwar nicht Oskar-verdächtig, aber als Rah- men für hemmungslose Schießereien galdrichtig. Wer gerne mit gefestschten Zähnen den Joystick umklam- mert und allmählich merkt, wie dank ständiger Aufschreie die Stimme heiser wird, liegt bei Wetlands völlig richtig.



Beeindruckende Explosionen illustrieren den Verlust eines Bildschirmlebens

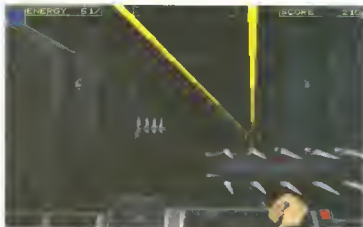
◀ Mit dem Jet-Bike rosen wir durch den Tunnel in die Freiheit, müssen vorher aber noch ein paar Hindernisse wegpusten



Wenn John Cole sauer ist, hat sein Gegenüber nichts zu lachen

ren und zusätzlich den richtigen Weg finden, um zum U-Boot zu gelangen. Je öfter Sie sich verlaufen, desto länger sind Sie den Gegnern ausgesetzt.

Beim ersten Start des Programms dürfen Sie im sagenannten Story-Modus die Missionen der Reihe nach spielen, erst danach ist jeder bewältigte Einsatz frei wählbar. Sa wird von der spannenden Handlung nichts verraten, außerdem darf man das Spiel beliebig oft fortsetzen, wenn alle Bildschirmleben eingebüßt sind. Das mühsam gefüllte Punktekonto wird dann aber gelöscht. Die Zwischensequenzen, in denen John Cole in zynisch-cooler Macha-Manier unter seinen Gegnern aufräumt, sind übrigens nicht interaktiv wie in »Cyberica«. Sie lassen sich per Tastendruck abbrechen, damit entgegen Ihnen aber herrliche Animationen, welche die dicke Atmosphäre nach unterstützen.



Solche Follensysteme gibt es glücklicherweise nicht in jeder U-Bohr...



im wettbewerb

Rebel Assault, der Klassiker unter den Actionspielen, die das CD-ROM für Renderfilme nutzen, behält dank der tollen Atmosphäre und spannender Missionen seinen Spitzenplatz. Neueinsteiger Wetlands bringt aber mehr Handlung und ähnlich gute Grafik mit. Interplays Cyberica bereichert die Actionsequenzen mit Adventure-Einlegen, die aber etwas Tempo herausnehmen und wegen der gerenderten Personen ein wenig steril wirken. Ein munteres Bollerspiel ohne viel Handlung ist Novostorm, das schnittige Arcade-Quellriten besitzt. Dagegen fällt Virgins Creature Shock deutlich ab; nette Grafik, aber der spielerische Inhalt ist auf Dauer zu dürrig.

Rebel Assault	86
WETLANDS	81
Cyberica	79
Novostorm	78
Creature Shock	57

Hersteller New World Computing, eigentlich Spezialist für Strategie- und Rollenspiele, investierte für sein erstes Actionspiel viel Zeit in Grafik und Sound. Die gerenderten Szenen gehören mit zum besten des Genres, einzig die teilweise etwas simplen Feindraumschiffe hätten mehr Feinschliff verdient gehabt. Allerdings entschädigen grandiose Explosionen und die erstklassigen Zeichentrick-Animationen mit John Cole für diese Kleinigkeiten. Der Soundtrack untermauert die Stimmung, je nachdem, ob die Action gerade aufgebraut wird oder ihren Höhepunkt schon erreicht hat.

Die Auswahl der Sprecher ist wirklich gelungen. John Cole grummelt sich mit seiner raunzigen, heiseren Stimme durch alle Widrigkeiten des Lebens, bei seinen Kontrahenten dominieren männlich-kraftvolle Stimmbänder und entsprechende Sprüche. Damit potentiellen Machas angesichts der feindlichen Übermacht nicht das Herz in die Hase rutscht, sorgen drei Schwierigkeitsgrade für Fairneß. Je schwerer Sie es sich machen, desto öfter müssen Sie die schneller werdenden Gegner treffen.

(fs)

wetlands

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi-Touchscreen
 S'Blaster Mono
 S'Blaster Stereo
 General MIDI
 Groves Ultrasound
 CD-Audio
 AWE 32

Spieltyp: Actionspiel
Hersteller: New World Computing
Ca.-Preis: DM 80,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spiellexit: Englisch; mittel
Sprachausgabe: Englisch; mittel
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfehlung: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 20 MByte
CD-Belegung: ca. 510 MByte
Anzahl Spieler: 1

81

TURRICAN 2

Alte Recken rasten nicht: Edelstahl-Terminator »Turrican« erlebt sein verspätetes PC-Debüt. Das klassische »Jump-and-shoot«-Spiel von Rainbaw Arts wartet mit harter Action und gemäßigtem Preis auf.

Kult auf Cammadore 64 und Amiga, erfolgreich umgesetzt für alle besseren Videospielsysteme. Nur auf dem PC mußte man bislang ohne den stählernen Multi-Wummenheld »Turrican« leben, der vor rund fünf Jahren den Gehirnwindungen von Programmierlegende Manfred Trenz entschlüpfte. Nach diversen Verzögerungen ist jetzt die PC-Adaption von Turrican 2 endlich fertig.

Gegenüber dem Amiga-Vorbild wurde die Grafik sogar farblich etwas aufgepeppt; inhaltlich blieb alles beim alten. Turrican, der im ersten Teil der Serie das böse Manster Margul besiegt hat, wird von den letzten Überlebenden eines einst blühenden Landes namens Landarian zu Hilfe gerufen. Maschinen vertrieben dort die Menschen von der Planetenoberfläche und beginnen nun auch deren letzte Zuflucht anzugreifen. Turrican ist mit seinem metallenen Kampfpanzer ihre allerletzte Hoffnung auf Rettung...

Durch ein Dutzend Levels in fünf Welten muß sich Turrican hüpfend und ballegend gegen die Maschinenübermacht behaupten. Dabei geht es nicht nur in sämtliche Richtungen über Stack und Stein, sondern von schwindelnden Höhen bis in dunkelste Tiefen – sogar unter Wasser muß Turrican schuften. Entsprechend unterschiedlich sehen auch die Widersacher aus, zu denen neben zeckenartigen Insekten, Rabatzen und Fischen auch waschechte Aliens gehören. Man kann den Helden per Stick, Joypad oder Tastatur durchs Spiel lenken, wobei sich ein digitaler Joystick am besten eignet.

Da die Gegner allesamt unangenehm aufdringlich und



Dieser Herr mit Irakesenschnitt ist wirklich »nur« ein Zwischengegner

Das Schild ist für den kleinen Gleiter ein immens nützliches Extra

schnell sind, empfiehlt es sich, Turricans Grundausrüstung schleunigst mit einigen Extras aufzubessern. Einige werden von bestimmten abgeschossenen Gegnern hinterlassen, andere befinden sich übers Level verteilt in Steinblöcken und müssen erst freigesetzt und anschließend eingefangen werden. Am jeweiligen Symbol ist zu erkennen, um was für ein Extra es sich handelt. Mit Strausschuß, Laser, Schutzschirm oder Rundumblitz läßt sich's im Feindesland schon etwas leichter leben.

Am wichtigsten sind natürlich die heißbegehrten Zusatzleben. Ein Extra ermöglicht es der Spielfigur, zu einer Art Kreissäge zu morphen und die Gegner im wahrsten Sinne zu überrallen. Ungeheuer effektiv, aber entsprechend selten sind die Smartbombs, die alle eine bildschirmdeckende vernichtende Wirkung haben. Ohne derartige Bewaffnung geraten schon die groß geratenen Zwischengegner zum Problem, ganz zu schweigen von den übermächtigen Obermatzen am Levelende.



Hier schwirren die Bani zum Aufsammeln herum



im wettbewerb

Als Mischung aus Ballerspiel und Jump-and-Run balanciert Turrican 2 recht geschickt zwischen zwei Genrewelten. Wer weniger schwere Geschicklichkeits-Kost bevorzugt, achte auf Alternativen: Pitfall hat nicht nur in puncto Grafik und Animation die Nase vorn, sondern bietet auch recht clever designte Levels. Virgins Cool Spot affiziert immer noch viel unbeschwertes Plattform-Spielwitz, während Zorra mit müßratenen Prince of Persia-Anleihen im Keller gelandet ist. Ständig geballert wird beim etwas eintönigen Tower Assault; hier können zwei Sternenkrieger gleichzeitig ran.

Pitfall: The Moya Adventure	79
Cool Spot	76
TURRICAN 2	64
Tower Assault	60
Zorra	35

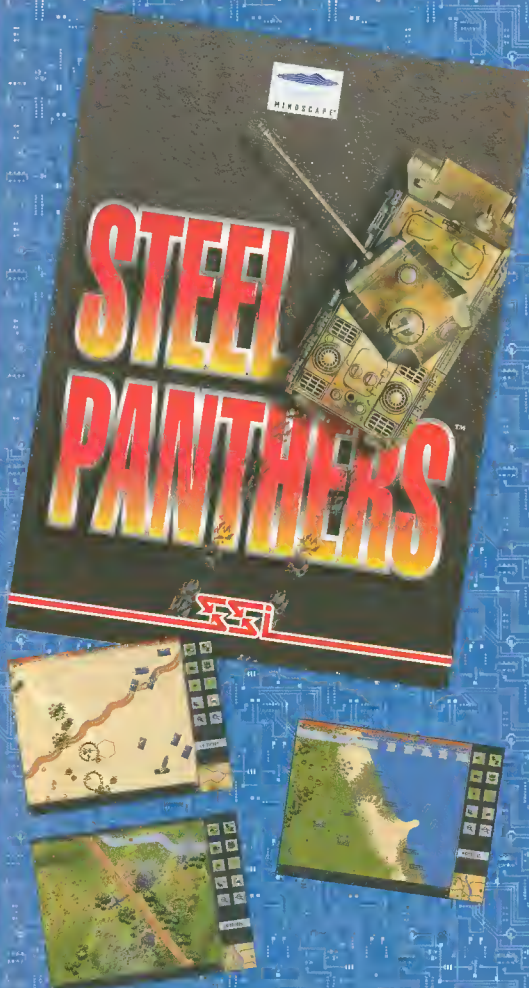
FORMIEREN. ANGREIFEN. ZERSTÖREN.

Kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg Panzer gegen Panzer in dieser taktischen Simulation. STEEL PANTHERS™ gibt Ihnen das Kommando über einen einzelnen Zug oder ein ganzes Panzerbataillon der Alliierten oder der Achsenmächte. Ort der Handlung ist das kriegszerrissene Europa oder der Pazifikraum zwischen 1939 und 1945. Zusätzlich zu Ihren Panzern erhalten Sie Unterstützung durch Infanterie, Luftwaffe, Kavallerie und Motorräder. Nehmen Sie an einem der acht Feldzüge teil oder wählen Sie zwischen 40 historischen Szenarios und bringen Sie Ihre erfahrenen Truppen durch den ganzen Krieg.

Leistungsmerkmale, die einschlagen:

- Gary Grigsby, der Schöpfer von Pacific War™, War In Russia™, Panzer Strike™ und Second Front™ hat eine neue Dimension der Kriegsspielsimulation geschaffen.
- Kommandieren Sie beliebig Truppen der Alliierten, der Achsenmächte oder jeder am Krieg beteiligten Nationen.
- Wählen Sie zwischen acht Feldzügen und 40 historischen Szenarios.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Zufallsgenerator oder dem mächtigen Szenario-Editor.
- Authentische Videosequenzen des Zweiten Weltkriegs und über 200 digitalisierte Panzerfotografien sowie Stereo-Soundeffekte.
- Umfangreiches Verzeichnis des im Spielverlauf auftauchenden Fachbegriffe.

Erhältlich für PC CD-ROM



IBM® ist ein geschütztes Warenzeichen der International Business Machines Corporation.
STEEL PANTHERS ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Entwickelt von Gary Grigsby.
© 1993 Strategic Simulations, Inc., einer MINDSCAPE-Gesellschaft. Alle Rechte vorbehalten.

Mindscope International

Zeppelinstraße 312

45740 Mülheim a. d. Ruhr

TEL (02 08) 9 92 41-0





Dieser Levelendgegner teilt sich und ist für den kleinen Gleiter links unten dadurch noch schwerer zu besiegen. Die weiße Säule ist eine der Extrawaffen.

Im gebirgigen ersten Level müssen beispielsweise erst fünf Zwischengegner fertiggemacht werden, ehe es zum Endkampf in dieser Welt geht. In weiteren Stufen müssen Sie in steinigem Gelände Felsquader als Treppen benutzen, um in Banushöhlen und Geheimkammern zu gelangen, die es in



Wenn die Kugeln ins Rollen geraten, muß Turrican aufpassen

monika stoschek

Die Umsetzung bietet zwar unterhaltsame Action mit soliden Zutaten, ist aber nicht der Knüller geworden, wie es die Amiga-Version einst war. Daß es in puncto Outfit längst Schickeres gibt, stört dabei weniger als die gelegentlich zähe Steuerung. Sie wird zum Wermutstropfen, da der gesamte Schwierigkeitsgrad ein Weiterkommen äußerst schwierig macht (schon nach ein paar Feindkontakten ist ein Leben ausgehaucht). Zumindest ein paar Paßwörter oder ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätten hier Abhilfe geschaffen. Dann

könnte das Spiel mit seiner insgesamt ausgereiften Levelgestaltung auch weniger artistisch veranlagte Actionfreunde begeistern. Schließlich wollen und sollen doch nicht nur Profispieler die vielen schönen verschiedenen Waffen fetzen lassen, fiese Endgegner sehen, oder sich bei schweren Kämpfen im Alien-Level gruseln. Treue Turrican-Fans werden ohnehin zugreifen. Großartige Verbesserungen gegenüber dem Amiga-Vorbild dürfen sie aber nicht erwarten. Und für Einsteiger besteht hier akute Frustgefahr.



Einer der schönsten Levelendgegner ist dieser Drache

Die beweglichen Aliens sind fast genauso unangenehm, wie die im Film



allen Levels zu finden gibt. In den Abschnitten vor dem letzten Endgegner brutzeln auf Steinplatten fest installierte Flammenwerfer auf Turricans Panzer und über Förderbänder, die mit hämmernenden Blechpressen gespickt sind, muß er sich bis in Levels voller Aliens wagen.

Drei Abschnitte lang wird der Fußgänger Turrican vorübergehend zum Piloten. Hier müssen Sie Ihr Reaktionsvermögen in einer horizontal scrollenden Ballerei unter Beweis stellen, indem Sie einen kleinen Gleiter in teils atemberaubender Geschwindigkeit geschickt über einen hindernisreichen Kurs lenken. Über verbleibende Zeit, Energie, Leben, Bani und erreichte Punkte informiert stets ein Balken am unteren Bildrand.

Man merkt dem Spiel mittlerweile an, daß es im Grunde schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Nach heutigen PC-Maßstäben wirken Grafik und Animationen nicht ganz so taufrisch und eher salide als elegant. Über das weiche Parallax-Scrolling läßt sich im großen und ganzen nicht meckern. Nur ab und zu hat man das Gefühl, die Spielfigur steht einen Tick zu weit oben und man sieht deshalb ins Bild kommende Gegner sehr spät. (ms)



turrican 2

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi-/Transfer
- S'Blaster Mono
- 5 Blaster Stereo
- General MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- Wave

Spieler-Typ: Action
Hersteller: Rainbow Arts
Ca.-Preis: DM 70,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: -
Sprachausgabe: Englisch gut
Anspruch: Für Profis
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut


Minimum: 386er (33 MHz),
4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (66 MHz),
4 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
CD-Belegung: ca. 5 MByte
Anzahl Spieler: 1



Windows® 95
eröffnet Ihnen
eine neue
Welt.

[Wow!]







Noch nie haben Sie so präzise, so schnell, so zuverlässig gespielt. Und - besonders wichtig für Hardcore-Dadler - der Sidewinder 3-D Pro lebt besonders lange und verliert auch bei extremer Spieldauer das gefährliche Abdrillen.

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Fury³ und Sidewinder 3-D Pro eröffnen Ihnen acht neue Welten.



Es ist nicht jedermanns Sache, ein bewaffnetes Raumschiff zu steuern. Und damit gegen rebellierende Androiden - Bionen genannt - zu kämpfen, um 8 Planeten aus den Fängen dieser unerbittlichen Feinde zu befreien.

Aber Sie sind ja auch nicht jedermann. In der Welt von Fury³ sind Sie der wachsame Pilot, der Feinde blitzschnell auf dem 3-D-Radarschirm ortet. Der sich mit seinem Schiff in allen 8 Richtungen frei im Raum bewegt: über Berge, Wolken, Ozeane, in Städten. Der sein Schiff ins Meer abtauchen läßt, wenn die Verfolger zu lästig werden. Der keine Müdigkeit kennt, nonstop Einsätze fliegt, um seine Mission zu erfüllen: die Welt zu retten. Na ja, zumindest 8 Planeten wie den rötlichen Ares oder den von Schlangen bevölkerten Sebek.

Ein treuer Gefährte geht Ihnen im heldenhaften Kampf für das Friedensbündnis zur Hand: Sidewinder 3-D Pro, der erste Microsoft-Joystick, der eine dreidimensionale Steuerung ermöglicht. Oder sind Sie etwa gar kein Held? Dann brauchen Sie auch nicht zu Ihrem Fachhändler zu gehen. Für alle Helden aber gilt: Den Fachhändler in Ihrer Nähe erfahren Sie unter 0180/5 251199. Hier können Sie auch eine Demo-CD mit den neuen Microsoft-Home-Produkten zum Preis von DM 19,95 inkl. Versandkosten bestellen.



WORMS



In diesem Spiel ist mehr als ein Wurm drin: Rabiate Regenwürmer bewerfen

sich mit großen Kalibern. Im Duell gegen menschliche Gegner entfaltet der Bälleraustausch ein explosives Spaß-Potential.

Nichts wurmt den Wurm mehr als die Auseinandersetzung mit seinesgleichen: Die bilateralsymmetrisch Wirbellosen, bislang als harmlose Blätterfresser und Humus-Produzenten wahlwollend betrachtet, mutieren in der Phantasiewelt zügellaster Computerspiel-Designer zu mortaliischen Kriech-Rambos. Jeweils zwei Wurm-Teams mit je vier Ensemblemitgliedern versammeln sich auf einem hügeligen Schlachtfeld. Abwechselnd kommt jeder Teilnehmer dran und darf ein paar Sekunden lang beliebig nach links und rechts kriechen oder eine Waffe einsetzen. Gut dasierte Treffer dezimieren die »Hit Points« des Opfers. Sind alle Würmer eines Teams ausgelöscht, hat die andere Mannschaft gewonnen.

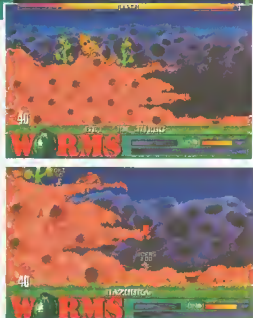
Der betont unernste Charakter des Wurm-Genazids wird durch witzige, technisch feine Computergrafik-Videos betont, von denen eines vor jedem neuen Duell gezeigt wird. Und wer bei soviel wuseliger Tierwelt ein Derivat von Psychonasis' klassischen »Lemmings« vermutet, liegt falsch. Das Strategie-Geschicklichkeitsspiel »Worms« variiert vielmehr eine alte Idee, die man aus jeder besseren Shoreware-Samm-



Jörg, in der letzten Runde in diesen Krater gebombt, sucht die Waffe für einen Gegenschlag aus

lung kennt (Prinzip [Prinzip] Mit Konone übert Berg schießen«). Wenn Sie Ihren Wurm steuern, wählen Sie per Maus-klick die gewünschte Waffe aus und legen die Schußrichtung fest. Um abzufeuern, muß man eine Balkenanzeige im rechten Moment zum Stillstand bringen: Je weiter rechts sie ausschlägt, desto wuchtiger wird das Geschäß lasgeschickt. Da die Kan-trohenen meist in der Horizontolen durch diverse Hügel-chen getrennt sind, ist Fingerspitzengefühl wichtig. Zu weit oder zu kurz geschleuderte Granaten dezimieren wamäglich Team-Mitglieder. Und beim sargfälligen Dosieren der Wurf-Power müssen natürlich die Schwerkraft sowie Stärke und Richtung des Windes berücksichtigt werden.

Der Untergrund bekommt bei den Explosionen auch etwas



Wenn der nächste Wurm drankommt, gibt es diese Rauszaam-Übersicht zu sehen. Sie können auch nach links und rechts scrollen, um weiter entfernte Spielfiguren zu erkennen.

heinrich lenhardt

Es wurmt schon ungemein, wenn der letzte Gegner unseren aussichtsreich pastierten Lieblingswurm mit einer Lenkro-kete wegpustet. Vor allem, wenn dieser Widersacher menschlicher Natur ist. Denn der rundenweise Schlag-austausch ist ein Fall für die Schadenfreude-Abteilung: Haß und Hämne auf den Computer-gegner wallen nicht recht auf-ladern; Gefexke im Umgang mit menschlichen Abwatsch-Partnern ist hingegen ein Lob-sal für Atmosphäre und Motivation.

Irgendwie ist diese Wurm-krump symphonisch. Im Zeitalter der Big-Budget-Video-produktio-

nen haben einfache, griffige Spielidee und schlichte Pixel-grafik ihren besonderen Reiz. Ein bißchen Glück und Geschick ist immer mit dabei; daran ändern auch die tak-tisch gezielt einsetzbaren Waf-fen nichts.

So manierlich Humor und Spielbarkeit sein mögen – der ganz große Wurf ist Worms nicht geworden. Der Idee fehlt der letzte Genialitäts-Fein-schliff und Solo-Partien sind auf Dauer zu äde.

Mit mehreren Spielern sieht's anders aus: Dann kann man auf unsere Gesamtwertung im Geiste 5 bis 10 Punkte drauf-schlagen.

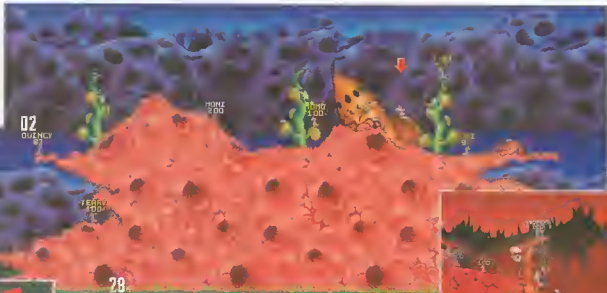


im wettbewerb

Eins muß man Worms lassen: Es entzieht sich erfolgreich aller Vergleichsversuche. Eine ähnliche merkwürdige Mischung in puncta Grundidee plus Mehr-Spieler-Modus ist uns beim besten Willen nicht eingefallen. Wer strategische Herausforderungen der Schuhnummern größer sucht, wird beim Netzwerk-fähigen Command & Conquer genial bedient. 3D als neue Denkspiel-Dimension exerzieren unlängst die Lemmings vor. Und wer ruhige, gemüthliche Knabelaufgaben liebt, klickt sich durch Jewels of the Oracle. Einen direkten Mitbewerber zu Worms gibt es momentan aber nicht.

Command & Conquer	91
3D Lemmings	84
WORMS	69
Jewels of the Oracle	60

Ein Spielfeld im Überblick: Zu Beginn verunzieren keine Kröter die Landschaft und alle Würmer haben sich noch reichlich Lebensenergie... aber nicht mehr lange!



Lebensenergie-Vorrol und Namen der Wurmteams legen Sie in diesem Menü fest

die Treffer je nach Nähe des Opfers zum Aufschlagpunkt den Abzug einer bestimmten Zahl von Lebensenergie-Punkten die Folge. Erreicht der Hit-Points-Wert die Null, hat auch dieser wackere Wurm sein Bildschirmleben verwirkt.

Neben naheliegenden Waffen wie Bazaakas, UZIs und Granaten gibt es auch Schubstechniken, um anvisierte Opfer nach oben oder zur Seite (z.B. ins Wasser) zu schleudern. Mit den entsprechenden Extras können die agilen Würmer auch Löcher ins Erdreich bohren, sich übers Spielfeld teleportieren oder per Bungee-Seil nach oben ziehen. Diese Spezialtechniken lassen sich nur ein paar Mal pro Schlacht einsetzen. Alle Standardmanöver (krabbeln, springen, Bazaaka bzw. Granaten einsetzen) stehen dagegen innerhalb des Zug-Zeitlimits unbegrenzt oft zur Verfügung.

Der Computer bietet sich zwar als Gegner mit drei Schwierigkeitsgraden an, aber Worms ist eindeutig für mehrere Personen konzipiert. Wenn je ein Spieler ein Team mit vier Würmern steuert, ist das schon höchst belustigend. Ausgedehnte Wurm-Parties lassen gar den Einsatz von acht Personen an einem PC zu: Jeder steuert dann seinen eigenen

ab: Löcher werden gesprengt, Hügel abgetragen und Brücken zerfetzt – taktisch durchaus von Bedeutung, denn ein ins Wasser kippender Wurm segnet sofort das Zeitliche. Ansansten haben

Liebling. Dank statistischer Endabrechnung (die erfolgreichsten und nutzlastesten Würmer der Schlacht werden gewählt) eine recht amüsante Angelegenheit mit munterem Schadenfreude-Faktor. In einer Liga werden gar die Ergebnisse von Teams verwaltet, die mehrmals gegeneinander antreten.

Regeln und Handicaps lassen sich nahezu beliebig einstellen. So tarifiert man das unterschiedliche Talent einzelner Spieler durch einen höheren Basis-Energiewert ihrer Würmer aus. Einzelne Waffen können ganz gesperrt oder ihr Einsatz pro Spiel limitiert werden. Ohne praktischen Nährwert, aber belustigend ist die individuelle Namensgebung der kriegerischen Kriecher. (hl)



»Mogo« hat für seine Bazaaka Schußbrüchlung und -stärke gewählt – Feuer frei!



Die Berechnung war perfekt: Das Geschöb umkurvt Teamkamerad »Andreas« und hält genau auf Gegner »Lase« zu...



...der in dieser Volltreffer-Explosion 50 Hit Points abgezogen bekommt. Rachel!



Witzige Cortaan-Videos stimmen auf eine neue Worms-Schlacht ein

WORMS

220 x 280 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
3D Stereo
5-Blaster Stereo
5-Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
AWC 32

Spiele-Typ: Strategie/
Geschwindigkeit
Hersteller: Team 17/Ocean
Ca.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; wenig
Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Einsteiger und
Fortgeschrittene
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend

Minimum: 386er (25 MHz),
4 MByte RAM
Empfohlen: 486er (33 MHz),
8 MByte RAM
Festplattenplatz: –
CD-Belegung: ca. 80 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 8 (naheinander
an einem PC)

69

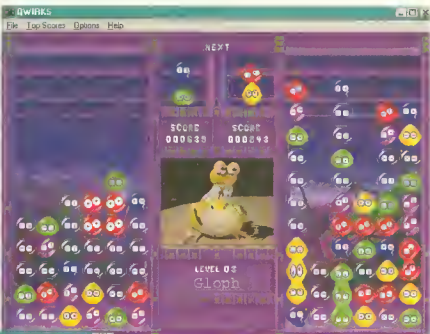
QWIRKS

Alles Quork? Mitnichten! Es muß schon ein großer Denkspiel-Haffnungs-träger sein, wenn »Tetris«-Papa Pajitnov von der Schochtel grinst.

Viele Menschen verbringen einmalige Wunderten – und dann den Rest ihres Lebens damit, diesem großen Wurf nachzuziehen. Alexey Pajitnov erfand zu Zeiten von Kommunismus und Eisernem Vorhang die Denkspiel-idee zu »Tetris«. Die US-Firma Spectrum Holobyte sorgte für Umsetzungen auf westliche Computer; die endgültige Weltherrschaft wurde mit der Game Boy-Umsetzung von Nintendo erreicht. Tetris war Anfang der 90er Jahre ein Phänomen der Alltagskultur; Eschule das logische Denken, sei entspannend und anspruchsvoll zugleich – mehr segensreiche Nebenwirkungen werden höchstens noch Aspirin zugestanden. Alexey Pajitnov hatte nun das zweifelhafte Vergnügen, der Weltöffentlichkeit ein weiteres Jahrhundertspiel vorlegen zu müssen. Das klappte natürlich nie; diversen Derivaten von »Hatriks« bis »Welltris« blieb Klassikerstatus verwehrt. Spectrum Holobyte hat den Jungen indes immer noch unter Vertrag und läßt ihn jetzt fremder Leute Denkspiele präsentieren: Auf der Schachtel zu »Qwirks« lächelt der Russe in vollster vollbärtiger Vertrauenswürdigkeit, aber für dieses Programm hat er gerade mal ein paar Puzzeldesigns beigegeben. Dabei erinnert der Spielablauf, designt vom Programmiererteam Qwirks,



Acht rate Qwirks wurden soeben erfolgreich zusammensortiert. Gleich verschwindet das Grüppchen vom Bildschirm; ein satter Punktabonus ist uns sicher.



Duell gegen einen Computergegner: Wer gut spielt, beschert dem Gegner eine Extraportion Qwirks.

extrem an Tetris. Vom oberen Bildrand schweben Pärchen niedlicher Grinskekügelchen herunter. Bevor das Dappel den Boden berührt, dürfen Sie durch geschwinden Tastendruck die Anordnung der Knubbel-Smileys verändern. Diese »Qwirks« gibt's in verschiedenen Farben. Arrangiert man mindestens vier Vertreter der gleichen Couleur neben- oder übereinander, verschwinden sie mit einem Puff.

Sie können einfach drauflos spielen und um einen High-Score-Platz kämpfen. Von Minute zu Minute wird die Fallgeschwindigkeit der Qwirks-Pärchen immer höher. Zwei Spieler duellieren sich an einem PC: Wer größere Farbkuddel-Mengen auf einmal abräumt, schickt seinem Gegner transparente Qwirks rüber, die dessen Spielfeld gründlich zumüllen. Solisten können sich auch mit unterschiedlich starken Computergegnern messen. Als nette Zugabe gibt es den »Puzzle«-Modus. Hier setzen Sie blitzschnell Qwirks-Pärchen in ein feststehendes Farbmuster ein, um per Kettenreaktion den ganzen Screen abzuräumen. In den USA ist Qwirks bereits als Einzelprogramm erschienen. Für Europa liebäugelt der Hersteller mit der Veröffentlichung im Rahmen einer Alexey-Pajitnov-Compilation. (hl)

heinrich lenhardt

Man nehme Tetris, mische es mit Segas artverwandtem Denkspiel-Qldie Columns – und schon hat man Qwirks. Das Aneinanderbauen von ungemein niedlichen, glubschbäugigen Farbmäpchen macht jedenfalls ordentlich Spaß. Nach Denkspiel-Maßstäben sind Grafik und Sound richtiggehend luxuriös. Auch die verschiedenen Spielmodi zeugen von Design-Sorgfalt. Ähnlich wie bei Tetris zieht der Schwierigkeitsgrad so ab Level 5 brutal an. Die Qwirks-Pärchen kommen dann sa-

rasch angesaut, daß man nur mit einer guten Portion Glück den Bildschirm sauber halten kann. Da sind die Duellle im Zwei-Spieler-Modus aber gegen Computer-Rivalen etwas fairer. Alte Tetris-Fans werden an diesem nicht gerade genialen, aber manieitlich kurzweiligen »Enkel« ihren Spaß haben. Soll es hingegen ein anderer Denkspiel-Designansatz sein, sollten Sie sich Viacams »Zoo« einmal ansehen, daß im Gegensatz zu Qwirks auch einen Netzwerk-Modus bietet.

qwirks

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 688 Pixel
 16/32 Bit
 5 Speicher Slots
 General MIDI
 Grafik: Ultracond
 CD-Audio
 AWE 32

Spiel-Typ: Denkspiel Hersteller: Spectrum Holobyte Ca.-Preis: DM 80,- Kopierschutz: Einmalige Handbuchabfrage bei Installation Spieltext: Englisch; sehr wenig Sprachausgabe: – Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis Bildung: Gut Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend	Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows Empfohlen: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 7 oder 12 MByte CD-Belegung: ca. 12 MByte Anzahl Spieler: 1–2 (gleichzeitig)
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle das Upgrade für: ☐ DM ☐ DM ☐ DM ☐ DM

<input type="checkbox"/> Exemplare des PC PLAYER plus	DM	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Exemplare des PC PLAYER plus	DM	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Exemplare des PC PLAYER plus	DM	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Exemplare des PC PLAYER plus	DM	<input type="checkbox"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD) M 4,-
Gesamtsumme: M

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus- Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	DM	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe	DM	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	DM	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	DM	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER plus Stück für je DM 12,80 der Ausgabe (ab 11/95):	DM	<input type="checkbox"/>

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-
Gesamtsumme: DM

Im Abonnement sparen Sie fast

15%



Der Klassiker:
PC PLAYER, das
unschlagbare Spiele-
Magazin 12 x im Jahr
bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe:
PC PLAYER plus.
Ihr dickes Plus – 12 x
im Jahr Magazin mit
CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover
heraus, legen Sie es in
eine CD-Box und Sie
haben den Überblick
Ihrer PC PLAYER plus
CD-Sammlung.



Fußball total in 3D
FIFA SOCCER 96

Der neue Handelsknüller?
CAPITALISM

Alane in the Past
TIME GATE

Der Tetris-Rivale
ZOO

12/95



120 MByte
Rollenspiel-Power
STONEKEEP

17 spielbare Demo-Versionen
Über 600 MByte ausgesuchte Software

Gebührt
bezahlt
Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land - PLZ - Ort

Schleife sich meine Adresse ändern, erhalte ich der Deutschen Bundespost meine neue Anschrift mitteilen

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- *
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 64,80,- *

☐ Bequem und bargeldlos durch Jahr! Bankbuchung

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
Studentenabo nur mit Immatrikulationsbescheinigung (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 55,20)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsunterstützung: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum der Postempfangs einer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum, 2. Unterschrift

Vorname (Bitte in die interessierte Zeile schreiben) Nachname (Bitte in die interessierte Zeile schreiben) (ggf. streichen) GPP 512
Auslandsendung auf Anfrage

Bitte mit
gekauften
frankieren
falls Marke
zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ - Ort

Ich bezahle per Bankinzug

Konto-Nr.

BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

GPP 512

Directory der CD:

DEMOS

Software Demos

ARCADE Arcade America
BERMUDA Bermuda Syndrome
BLEIFUSS Bleifuß
CAPITAL Capitalism
DOEBY Destruction Derby
ENDORFIN Endorfin
FIFA98 FIFA Soccer 98
FRANKENSTEIN Frankenstein
MECHWAR2 Mech Warrior 2
PRIMERAGE Primal Rage
SKAPHAND Skaphander
SPARINER Space Marines
STKEEP Stonekeep
TALISMAN Talisman
TIMEGATE Time Gate
WORMS Worms
ZOOZOO Zoo

PROGRAMM

Utilities
COTOOLS CD-ROM Tools
DCCPRO DCC Pro (DOS-Shell)
GAMEWIZ Game Wizard
NEOPRINT Neoprint 3.0
PCX2JPG PCX2JPG
PICEM Bildbetrachter PICEM
UNIVBE Universal VESA
VGA-BENCHmarks VGA-Benchmarks

SHAREWARE

Shareware aus PC Player
FLYTINGER Flying Tigers
LOCOPANI Locomani
MINIGOLF Mini Golf

SONYXMAS

Das Sony Spiel mit Screensaver

In unserem Windows Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS

■ Comanche vs. Werewolf
■ NHL Hockey 96

ENTERTAINMENT

■ Multimediale Leserbriefe

DATENPLAYER

■ Über 550 Spiele kurz getestet

SPIELBARE DEMOS

■ Erankheiten
■ Arcade America
■ Zoozoo
■ Bermuda Syndrome
■ Endorfin

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit
AUTORUN.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/Sfr 49,-/DM 49,-

rückseite ausfüllen
und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/Sfr 78,-/DM 78,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
 - Microsoft: Quick C, Macro Assembler
 - Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
 - Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
 - Emulatoren, Demos, BGI-Treiber
- Insgesamt über 11.000 Dateien

Das große Visual-Basic-Paket für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten,
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen,
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.

Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.

Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

Leser-Votum PC PLAYER 12/95

Wunschkonzert

Für die nächste Ausgabe wünsche ich mir Artikel zu folgenden Themen:



Bestenliste

Diese Artikel haben mir in der Ausgabe 12/95 am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

CD-Abstimmung

Folgende Beiträge haben mir auf dem CD-ROM von PC PLAYER plus am besten gefallen:

- 1.
- 2.
- 3.

PC PLAYER plus D-ROM-Cover rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 12/95 - STONEKEEP



■ Demo: Stonekeep



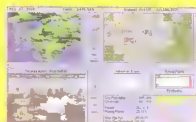
■ Demo: Zoop



■ Demo: Worms



■ Demo: Skaphander



■ Demo: Capitalism



■ Demo: Bleifuß

PC Player plus 12/95 - STONEKEEP

Bitte mit
80 Pfennig
fremmachen.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a
85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

von

Name _____

Straße Nr. _____

Land-PLZ, Ort _____

Wertungen für die Charts:
Meine aktuellen Lieblingsspiele:

Welches 32-Bit-Videospiel wollen
Sie sich kaufen?

1. _____
2. _____
3. _____

- ☐ Sony Playstation
- ☐ Sega Saturn
- ☐ Ich brauche beides!
- ☐ Gar keins

Die momentan beste „Nicht-
Spiele“-Software:

Bester Spiele-Hersteller
des Monats:

Bitte mit
80 Pfennig
fremmachen,
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40
85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 3-7729- _____ Titel _____
_____ 6533-7 Toolbox je DM 49,- DM _____
_____ 6893-X Visual-Basic-Box je DM 78,- DM _____
_____ _____ DM _____

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 5,20

Gesamtsumme: DM _____

Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

- ☐ Ich zahle gegen Rechnung
- ☐ Scheck liegt bei

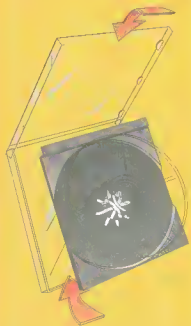
meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum Unterschrift _____

00130292

Wenn der Daten Player mit der Fehlermeldung »Incompatible Database Version« abbricht, hat ein anderes Programm veraltete Versionen der Visual-Basic-Datenbank bei ihnen installiert. Um Ihr Windows auf die aktuelle Version dieser DLLs upzudaten, starten Sie bitte UNTER DOS (nicht Windows!) das Programm FIXDLL.BAT im Verzeichnis \DATAPLAY auf der CD-RDM.

Hier CD-Cover-
Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite
hinter die Plastik-
einlage legen

ZOOP

Das neue Strategiespiel liegt noch schwer im Magen? Angeht dicker Handbücher drohen Schweißausbrüche? Dann sollten Sie etwas spielen, das leichter verdaulich ist.

Die Pressemitteilung bemüht sich so sehr um die Beschwörung von »Suchtfahr«, daß man verleitet ist, das Bundesgesundheitsamt zu konsultieren. Doch »Zoap« ist weder Aufputsch- noch Genußmittel, sondern ein niedliches kleines Denkspiel.

Die Idee ist einfach und originell, wenngleich Anleihen bei anderen Tüftelkonzepten der letzten Jahre durchschimmern. Sie steuern eine Art Kanone, die in der Mitte des Spielfelds herumbewegt wird. Aus den vier Himmelsrichtungen rücken langsam, aber sicher Figuren in verschiedenen Farben var. Erreicht eine Reihe den Mittelquadranten, ist das Spiel verloren. Also ballern Sie fleißig die Eindringlinge ab, was natürlich einen kleinen Haken hat. Ein Klötzchen verschwindet nur dann vom Bildschirm, wenn Sie es mit der selben Farbe beschießen. Ihre Kanone muß also grün sein, um einen grünen Stein zu entfernen. Sind die Farben verschieden, wird bei Beschuß getauscht: Sie legen mit blauer Kanone auf einen roten Stein an? Dann verwandelt sich der rote Stein in einen blauen; Ihre Kanone schaltet von blau auf rot. So einfach ist das.

Mit diesem in 10 Sekunden kopierbaren Konzept wird eine



Am unteren Bildrand sind die Namen der Mitspieler eingeblendet, die gerade im Netzwerk-Modus mit dem selben Level kämpfen: Wer bleibt am längsten im Rennen?

Hachaufflößende Schlichtheit: Ihre Kanone steht im Mittel-Quadranten; die abzuschießenden Klötzchen rücken aus allen Himmelsrichtungen an.

beachtliche Menge an hektischem Spielwitz entfacht. Je mehr Steine einer Farbe Sie auf einmal abräumen, desto dicker der Punktebanus. Neun Startlevels und fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Im Spielverlauf tauchen immer wieder mal Extras auf, die bei Beschuß eine nette Wirkung haben: Ganze Reihen oder alle Steine in einer bestimmten Farbe verschwinden dann auf einmal.

Eine nette Dreingabe ist der Netzwerk-Modus. Bis zu vier Spieler können sich um die besten Punktzahlen klappen. Gemein: Durch Harten eines speziellen Extras schickt man der Konkurrenz ein paar Extrasteinechen rüber. Eine Tabelle merkt sich zudem, welche Teilnehmer am meisten Siege eingefahren haben. Nicht gerade ein komplexer Netzwerk-Meilenstein à la »Command & Conquer«, aber herausfordernd genug, um durch die Gänge unserer Redaktion wilde Flüche schallen zu lassen. (hl)

heinrich tenhardt

Einfache Idee, wenig technischer Bombast – damit hat man's heutzutage nicht leicht bei der breiten Masse. Simple Puzzlefreuden werden oft durch den Shareware-Markt befriedigt und ein »Lemmings« wächst nicht alle Tage auf den Bäumen.

Zoop hat aber meine Sympathien: Im Gegensatz zu den meisten »Naja, kann man spielen«-Puzzleprogrammen reißt die Idee einigermaßen mit. Strategisch ist das rasan-

te Ballern und Farbaustauschen nicht ohne; der Echtzeitdruck sorgt garantiert für verschärftes Nervenflattern auf höheren Levels. Viacom hat das Kleinod mit einem erfreulich moderaten Preis ausgestattet. Durch den Netzwerk-Modus gehört das Ding eigentlich sowieso in jedes Büro. Als spritzige Alternative zum Multimedia-Ballast der Vorweihnachts-Zeit ist das ernsthaft spaßige Zoop gern gesehen.

zoop

J 320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16/32/64/128/256/512/1024/2048/4096/8192/16384/32768/65536/131072/262144/524288/1048576/2097152/4194304/8388608/16777216/33554432/67108864/134217728/268435456/536870912/1073741824/2147483648/4294967296/8589934592/17179869184/34359738368/68719476736/137438953472/274877906944/549755813888/1099511627776/2199023255552/4398046511104/8796093022208/17592186044416/35184372088832/70368744177664/140737488355328/281474976710656/562949953421312/1125899906842624/2251799813685248/4503599627370496/9007199254740992/18014398509481984/36028797018963968/72057594037927936/144115188075855872/288230376151711744/576460752303423488/1152921504606846976/2305843009213693952/4611686018427387904/9223372036854775808/18446744073709551616/36893488147419103232/73786976294838206464/147573952589676412928/295147905179352825856/590295810358705651712/1180591620717411303424/2361183241434822606848/4722366482869645213696/9444732965739290427392/18889465931478580854784/37778931862957161709568/75557863725914323419136/151115727451828646838272/302231454903657293676544/604462909807314587353088/1208925819614629174706176/2417851639229258349412352/4835703278458516698824704/9671406556917033397649408/19342813113834066795298816/38685626227668133590597632/77371252455336267181195264/154742504910672534362390528/309485009821345068724781056/618970019642690137449562112/1237940039285380274899124224/2475880078570760549798248448/4951760157141521099596496896/9903520314283042199192993792/19807040628566084398385987584/39614081257132168796771975168/79228162514264337593543950336/158456325028528675187087900672/316912650057057350374175801344/633825300114114700748351602688/1267650600228229401496703205376/2535301200456458802993406410752/5070602400912917605986812821504/10141204801825835211973625643008/20282409603651670423947251286016/40564819207303340847894502572032/81129638414606681695789005144064/162259276829213363391578010288128/324518553658426726783156020576256/649037107316853453566312041152512/1298074214633706907132624082305024/2596148429267413814265248164610048/5192296858534827628530496329220096/10384593717069655257060992658440192/20769187434139310514121985316880384/41538374868278621028243970633760768/83076749736557242056487941267521536/166153499473114484112975882535042672/332306998946228968225951765070085344/664613997892457936451903530140170688/132922799578491587290380706028034176/265845599156983174580761412056068352/531691198313966349161522824112136704/1063382396627932698323045648224273408/2126764793255865396646091296448546816/4253529586511730793292182592897093632/8507059173023461586584365185794187264/17014118346046923173168730371588374528/34028236692093846346337460743176749056/68056473384187692692674921486353498112/136112946768375385385349842972706996224/272225893536750770770699685945413992448/544451787073501541541399371890827984896/1088903574147003083082798743781655969792/2177807148294006166165597487563311939584/4355614296588012332331194975126623879168/8711228593176024664662389950253247758336/1742245718635204932932477990050649556672/3484491437270409865864955980101299113344/6968982874540819731729911960202598226688/13937965749081639463459823920405196453376/27875931498163278926919647840810392906752/55751862996326557853839295681620785813504/111503725992653115707678591363241571627008/223007451985306231415357182726483143254016/44601490397061246283071436545216628650832/89202980794122492566142873090433257301664/178405961588244985132285746180866514603328/356811923176489970264571492361733029206656/713623846352979940529142984723466058413312/1427247692705959881058285969446932116826624/2854495385411919762116571938893864233653248/570899077082383952423314387778772846730656/1141798154164767904846628775557545693461312/2283596308329535809693257551115091386922624/4567192616659071619386515102230182773845248/9134385233318143238773030204460365547690496/18268770466636286477546060408920731093780992/36537540933272572955092120817841462187561984/73075081866545145910184241635682924375123968/146150163733090291820368483271365848750247936/29230032746618058364073696654273169750049872/58460065493236116728147393308546339500099648/116920130986472233456294786617092679000199376/233840261972944466912589573234185358000398752/467680523945888933825179146468370716000797504/935361047891777867650358292936741432001550016/1870722095783555735300716585873482864003100032/3741444191567111470601433171746965728006200064/7482888383134222941202866343493931456012400128/14965776766268445882405732686987862912024800256/2993155353253689176481146537397572582404960512/5986310706507378352962293074795145164809921024/11972621413014756705924586149590290329619842048/23945242826029513411849172299180580659239684096/47890485652059026823698344598361161318479368192/95780971304118053647396689196722322636958736384/191561942608236107294793378393444645273917472768/383123885216472214589586756786889290547834945536/766247770432944429179173513573778581095669891072/1532495540865888858358347027147557162191339782144/3064991081731777716716694054295114324382679564288/6129982163463555433433388108590228648765359128576/12259964326927110866866776217180457297530718257152/24519928653854221733733552434360914595061436514304/49039857307708443467467104868721829190122873028608/98079714615416886934934209737443658380245746057216/196159429230833773869868419474887316760491492114304/392318858461667547739736838949774633520982984228608/784637716923335095479473677899549267041965884457216/15692754338466701909589473557990985340839317688914432/31385508676933403819178947115981970681678635377828864/6277101735386680763835789423196394136335727075565728/12554203470773361527671578846392788272671454151131456/25108406941546723055343157692785576545342908302262912/50216813883093446110686315385571153090685816604525824/100433627766186892221372630771142186181371633209051648/20086725553237378444274526154228437236274326641810304/40173451106474756888549052308456874472548653283620608/80346902212949513777098104616913748945097306567241216/16069380442589902755419620923382749790019461312242224/32138760885179805510839241846765499580038922624484448/64277521770359611021678483693530999160077845248968896/128555043540719222043356967387061998320155700497937792/257110087081438444086713934774123996640311400995875584/514220174162876888173427869548247993280622801991751168/1028440348325753776346855739096495986561245603983502336/2056880696651507552693711478192991973122491207967004672/4113761393303015105387422956385983946244982415934009344/8227522786606030210774845912771967892489964831868018688/16455045573212060421549691825543935784979929663736037376/32910091146424120843099383651087871569959859327472074752/65820182292848241686198767302175743139919718654944149504/131640364585696483372397534604351486279839437109888299008/263280729171392966744795069208702972559678874219776598016/526561458342785933489590138417405945119357748439553196032/1053122916685571866979180276834811892396715496879106392064/2106245833371143733958360553669623784793430993758212784128/4212491666742287467916721107339247569586861987516425568256/8424983333484574935833442214678495139173723975032851136512/16849966666969149871666884429356990278347447950065702273024/33699933333938299743333768858713980556694895900131404546048/67399866667876599486667537717427961113389791800262809092096/134799733335753198973335075434855922226779583600525618184192/269599466671506397946670150869711844453559167201051236368384/5391989333430127958933403017394236889071183344021024727367776/10783978666860255917866806034788473778142366688042049454735552/21567957333720511835733612069576947556284733376084098909471104/43135914667441023671467224139153895112569466752168197818942208/86271829334882047342934448278307790225139335044363956637884416/172543658669764094685868896556615580450278670088727913275768832/345087317339528189371737793113231160900557340177455826551537664/690174634679056378743475586226462321801114680354911653030755328/1380349269358112757486951172452924643602229360709823306061510656/2760698538716225514973902344905849287204458721419646612123021312/552139707743245102994780468981169857440891744283929324246042624/1104279415486490205989560937962339714881784884567858648492085248/2208558830972980411979121875924679429763569769135717316984172992/4417117661945960823958243751849358859527139538271434636368345984/8834235323891921647916487503698717719054279076542868672736691968/1766847064778384329583297500739743543810855815308573734547338392/3533694129556768659166595001479487087621711630617147069094676784/7067388259113537318333190002958974175243423261234284138189353568/14134776518227074636666380005917948350486846522468568276378707136/28269553036454149273332760011835896700973693044937136552757414272/56539106072908298546665520023671793401947386089874273105514828448/113078212145816597093331040047343586803894772179748546211029656896/22615642429163319418666208009468717360778954435949709242209313792/45231284858326638837332416018937434721557908871899418484418627584/90462569716653277674664832037874869443115817743798836968837255168/180925139433306555349329664075749738886231635487597673937674510336/361850278866613110698659328151499477772463270975195347875389020672/723700557733226221397318656302998955544926541950390695750778041344/1447401115466452442794637312605997911089853083900781391501556082688/2894802230932904885589274625211995822179706167801562783003112165376/5789604461865809771178549250423991644359412335603125566006224330752/11579208923731619542357098500847983288718824671206251132012448661504/23158417847463239084714197001695966577437649342412502264024897323008/46316835694926478169428394003391933154875298684825004528049794646016/92633671389852956338856788006783866309750597369650009056099589292032/185267342779705912677713576013567732619501194739300018112191178584064/370534685559411825355427152027135465239002389478600036224382357168128/741069371118823650710854304054270930478004778957200072448764714336256/1482138742237647301421708608108541860956009557914400144897529428672512/2964277484475294602843417216217083721912019115828802897950598857345024/5928554968950589205686834432434167443824038231657605795901197714690048/11857109937901178411373668864868334867648076463315211559802395429380096/23714219875802356822747337729736669735296152926630431119604908658760192/47428439751604713645494675459473339470592305853260862239209817317520384/94856879503209427290989350918946678941184611706521724478419634635040768/189713759006418854581978701837893357882369223413043448937239269270081536/379427518012837709163957403675786715764738446826086897874478538540162072/758855036025675418327914807351573431529476893652173795748957077080324144/1517710072051350836655829614703146863058953787304347591497914154160648288/3035420144102701673311659229406293726117907574608695182995828308321296576/6070840288205403346623318458812587452235815149217390365991656616642593152/12141680576410806693246636917625174844471630298434780731983313233285186304

ARCADE MANIA

Wer ein feines Grafik-Programm wie »Carel Draw« zustande bringt, bürgt nicht unbedingt für Spiele-Kompetenz. Carels billiger Dreierpack für Windows krankt unter Opa-Ideen aus der verletzten Shareware-Schublade.

Schrecklicher Gedanke: Millionen PC-Privatanwender hacken zuhause var ihren Kisten. Als einziger Zeitvertreib bleibt der eingebaute Windows-Bildschirmschoner, denn die Haushaltskasse verkraftet stete Anschaffungen hochpreisiger Pratz-Saftware nicht. Auf Abhilfe sinnend wagen sich die Macher des überaus populären Profi-Grafikprogramms »Carel Draw« in die Niederungen der Massen-Belustigung var. »Carel CD Hame« heißt das Label, welches neben manchem Edutainment-Programm auch Spiele anbietet. Wer ungeachtet des verdächtig niedrigen Preises Wunderdinge und aufwendige Produktionen erwartet, ist bald um eine Illusion ärmer. Steffi Graf hinterzieht Steuern, Carel veröffentlicht schlechte Spiele – das Leben ist oben voller Enttäuschungen. Drei Programme bietet »Arcade Mania« feil, bei denen die größten Kreativitätsanstrengungen nach bei der Namensfindung freigesetzt wurden. Hinter »Neutrino« mag man sa ziemlich alles vermuten, aber keinen Breakout-Clone: Mit einem Schläger halten Sie eine Kugel im Spiel, die bunte Kuller abräumt – Spieldesign-Kunst der 70er Jahre erfolgreich wiederentdeckt. »Lunar Fax« nennt sich die Adaption van Ataris Uralt-Spielautomaten »Battle Zane«. Mit einem Panzer tuckern Sie durch eintönige Gassen, arten gegnerische Flurschaden-Produzenten per Radar und ballern den Buben bunte Bällern entgegen. Auch hinter »Nava 3« verbirgt sich kein intellektuelles Kleinod. Bei dieser Schießbude steuern Sie ein



»Neutrino«: Breakouts Enkel.



»Nava 3«: Raboter abschießen, hui, feint!



»Lunar Fax«: macht Lust auf Abstrümpf.

Fadenkreuz über den Bildschirm, um plötzlich auftauchende Raboter zu durchlächern.

Die bescheidenen Programme wurden durch diversen Intra-Schnickschnack tüchtig aufgebläht, was den Unterhaltungswert nicht steigert – dafür aber den Völlmüll-Faktor bei Festplatte und CD-Belegung.

(hl)

heinrich lenhardt

Ich weiß nicht sa recht, wer das freiwillig kaufen soll. Für reduzierte Spiele-Ansprüche und schmale Budgets gibt es genug Shareware-Sammlungen, die mehr Substanz bieten als dieses Trio Infernale. Jahrzehntealte Ideen, grafisch mäßig brillant wieder van den Toten erweckt und mit Drumherum-Animationen versehen, die zum eiligen Wegklicken animieren – wahrlich

kein Epos, das uns die Wahl zum Spiel des Jahres ducheinanderbringen sollte. Mit der Qualität der Windows-Actionsammlung »Microsoft Arcade« haben die nachgefolgten »Arcade Mania«-Poppensheimer nichts gemeinsam. Auch unbescholtene Einsteiger mit einem Hang zur Genügsamkeit werden van den drei Luschen wahl kaum dauerhaft unterhalten.



arcade mania

↳ 320 x 200 Pixel
 ↳ 640 x 480 Pixel
 ↳ 1024 x 768 Pixel
 ↳ Hi-Transfer
 ↳ S'Blaster Stereo
 ↳ General MIDI
 ↳ Gravis Ultrasound
 ↳ CD-Audio
 ↳ AWE 32

Spiele-Typ: Actionspiele-Sammlung
 Hersteller: Carel
 Co.-Preis: DM 40,-
 Kopierschutz: CD-Abfrage
 Spieltext: Englisch; wenig
 Sprachausgabe: --
 Anspruch: Für Einsteiger
 Bedienung: Befriedigend
 Grafik: Ausreichend
 Sound: Ausreichend

Minimum: 486er (66 MHz),
 8 MByte RAM,
 Windows
 Empfohlen: 486er (66 MHz),
 8 MByte RAM
 Festplattenplatz: ca. 10 MByte
 CD-Belegung: ca. 35 MByte
 Anzahl Spieler: 1



"Wingman from Logitech really makes the difference! I love this thing, man!"

Billy Mather
Elitekämpfer im Cyber Space

• **Die Feuer-Knöpfe.**
schief, ideal positioniert...
ready to fire.

• **Der Griff.**
natürlich geformt,
handoptimalisiert...
ready for total control.

• **Der Fuß.**
schwer, solide...
ready to fly hard.

• **Der Stecker.**
15-Pin, Gameport
kompatibel...
ready for connection.

• **Das Kabel.**
Lang, länger, flexibel...
ready to provide
freedom.

• **1 Jahr Garantie.**
Selbstverständlich beim
Weltmarktführer für
Cursorsteuerungen.

WINGMAN™ EXTREME.
Erste Wahl für CyberSpace Krieger in aller Welt. Logitech
macht eben wirklich den Unterschied. Erleben Sie diesen
Unterschied "live" bei MOBI, ESCOM ProMarkt, MediaMarkt,
Saturn oder fragen Sie einen Logitech Mann oder informieren Sie sich unter:
Logitech Produkt-Info: tel. 089-89467304
Logitech Tour-Hotline: tel. 089-89467308
Logitech Schulprodukte: tel. 05724-8422.

Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen, inklusive gesetzlicher MwSt.



Wingman™
DM 69,-

Wingman™ Extreme
DM 99,-

Billy Mather
Elitekämpfer im Cyber Space

...te Feuer-Knöpfe.
...schfrei, ideal positioniert...
...ready to fire.

er Griff.
natürlich geformt,
handoptimiert...
ready for total control

er Fuß.
-hwer, solide...
ready to fly hard

• **Der Stecker:**
15 Pin, Gameport
kompatibel...
ready for connection.

• **Das Kabel.**
Lang, länger, flexibel...
ready to provide
freedom.

• 1 Jahr Garantie.
Selbstverständlich beim
Weltmarktführer für
Cursorsteuerungen.

WINGMAN™ EXTREME.

Erste Wahl für den Space Krüger in aller Welt. Logitech macht eben auch den Unterschied. Erleben Sie diesen Unterschied live bei MOBIS, ESCOM ProMarkt, MediaMarkt, Saturn oder auch bei Ihrem Fachmann oder informieren Sie sich unter:
Logitech Produkt-Info: tel. 089-89467304
Logitech Tour-Hotline: tel. 089-89467308
Logitech Schulprodukte: tel. 05724-8422



Wingman™
DM 69.-

Wingman™ Extreme
DM 99.-



STEEL PANTHERS

Taktik-Scharmützel hautnah: Anstelle abstrakter Divisionen führt das neue SSI-Strategiespiel einzelne Panzer und Platoon in die Schlacht.

Der »Panzer General« von SSI setzte vor etwa einem Jahr neue Maßstäbe im Bereich der rundenbasierten Strategiespiele: Die Bedienung war in wenigen Minuten erlernt, bis zum Entwickeln guter Taktiken verging jedoch so manches haarige Szenario. Mit diesem Programm hat das jetzt erschienene »Steel Panthers« allerdings nicht sanderlich viel gemein; anstelle großer Armeeverbände und abstrakter Stärkekpunkte flitzen die »Stahlpanther« als einzelne Fahrzeuge, Geschütze und Soldaten über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs.

Im Hauptmenü entscheidet man sich für einen der Spielmodi; zur Auswahl stehen vorgefertigte bzw. zufällig generierte Einzelschlachten sowie komplette Kampagnen in Europa, Ostasien und im Pazifik. Als Besonderheit im Vergleich zur üblichen Weltkriegs-Aufarbeitung kann man auch kleinere Länder wie Griechenland oder Belgien steuern. Wer die insgesamt 60 vorgefertigten Szenarios durchgespielt hat, darf per leicht unhandlichem Editor selbst ans Werk gehen. Fünf Missi-



Eine amerikanische Kampanie landet unter dem Schutz zahlreicher Rauchgranaten auf einer japanisch besetzten Pazifikinsel



Bei der Kampagne stehen pro Nation mehrere Kriegsschauplätze zur Wahl

anstypen werden mit den immens zahlreichen Einheitentypen und selbstgezeichneten Spielfeldern kombiniert.

Während man bei Einzelschlachten eine vorgegebene Truppe übernimmt, ist vor jedem Kampagneneinsatz nach reichlich Planung angesagt. Zunächst einmal müssen Sie Ihre Kerntrope zu-

sammenstellen, deren überlebende Bestandteile an Erfahrung gewinnen und ins nächste Szenario übernehmen werden können. Maximal 24 Kern-Einheiten dürfen Sie engagieren, außerdem nochmal ebenso viele Unterstützungseinheiten, die nach der Schlacht wieder verschwinden. Die Truppentypen sind in die Kategorien Panzer, Artillerie, Infanterie und Sanstige eingeteilt und spiegeln nach Angaben der Designer so ziemlich jede



Die kleinste der Zoomstufen dient dem groben Überblick über die Gesamtlage



im wettbewerb

Während SSI bei Panzer General mit der Formel »Einfache Bedienung plus taktischem Tiefgang« ein glückliches Händchen bewiesen hat, spricht das detaillierte, aber umständliche Steel Panthers nur Hexfeldprofis an. Der direkte Konkurrent Perfect General 2 beschränkt sich auf weniger Truppentypen, ist jedoch geradliniger, im Rundenablauf schneller und mit einer guten Madem-Optian ausgestattet. Wer Panzer und Infanteristen in Echtzeit ins Feld führen möchte, kommt an Command & Conquer nicht vorbei, das zudem den mit Abstand besten Mehrspielermodus im Vergleichsfeld besitzt. Das traurige Schlußlied stellt Impressions mit Front Lines, welches zaghaft Perfect General kopiert, aufgrund zahlreicher Designfehler aber kläglich scheitert.

Command & Conquer	91
Panzer General	81
Perfect General 2	76
STEEL PANTHERS	63
Front Lines	47

Le Louvre

CD-ROM MAC MPC

Palast & Gemäldesammlung

Ihr erster interaktiver Besuch des Louvre wird Sie genauso begeistern wie Ihr erster tatsächlicher Besuch im wohl bekanntesten Museum der Welt.

**GEWINNEN
SIE EINE REISE
NACH PARIS!**



Ein Wochenende
für 2x2 Personen



Teilnahmekarten gibt es:



Und 100 exklusive
Mona Lisa Mousepads



Überall dort, wo man
„Le Louvre“ kaufen kann
und bei:

KARSTADT
mit CD-Center

Bestell-Nr.
76896 40176 2
DM 109,95*

*unverbindliche Preisangabe



BMG
INTERACTIVE
Entertainment

Montparnasse Multimedia



imagine the world



RECHNER
DES MUSEUM
NATIONAL

WINDOWS 95
* FUNKTION



Die Detailvernartheit zeigt sich daran, daß selbst die Minenräumpanzer der alliierten Invasion im Spiel enthalten sind



Wie bei rundenbasierten Hexfeld-Strategiespielen üblich, werden die möglichen Bewegungsziele hervorgehoben



Mit dem Editor werden grundsätzliche Parameter festgelegt, bevor es ans Zeichnen des Schlachtfelds geht

Waffengattung wieder, die es im Zweiten Weltkrieg gegeben hat. Selbst Schlachtschiffe kann man anheuern – zu Gesicht bekommt man allerdings nur die Einschläge ihrer Bombardements. Ganz anders die verschiedenen Flugzeuge, die im späteren Spielgeschehen tatsächlich über den Bildschirm kurven und munter schutzlose Infanteristen beharken.

Hat man sich aus der Vielzahl der Einheiten seine Kampfgruppe zusammengestellt, plaziert man sie auf dem Schlachtfeld. Gezogen wird rundenweise; jeder Trupp hat eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten und Feuer-salven zur freien Verfügung. Steel Panthers legt großen Wert auf das Schlachtfeldterrain: Deckung und Sichtbeschränkungen sind immens wichtig, Waldbrände oder künstliche Nebelwände an der Tagesordnung. Das Spiel geht sehr ins Detail, so wird für jeden Panzer verwaltet, wie stark sein

Chassis varne, hinten und an den Seiten gepanzert ist – für den Geschützturm gelten nochmals eigene Werte. Deshalb genügt es meist nicht, einfach auf den bösen Feind zu warten oder frontal auf ihn laszuspreschen: Van der Seite und am Heck sind die Stahlklasse sehr viel einfacher zu knacken. Diverse Spezialeinheiten wurden ins Spiel integriert, so können Pioniere Brücken reparieren und spezielle Panzerfahrzeuge Minen unschädlich machen. Neben dem direkten Feuer auf erspähte Ziele lassen sich auch einige Salven aufsparen, um dem Gegner während dessen Zugphase das Leben zu vermissen. Außerdem können Truppen, die in Funkverbindung mit dem Hauptquartier stehen, Artillerie- sowie Luftunterstützung anfordern, um gesicherte Gegner zu bombardieren.

Jeder Trupp ist Bestandteil eines Verbandes (meist zwei bis vier Panzer bzw. Infanteriezüge) und besitzt einen Anführer. Dessen Erfahrungswerte bestimmen, wie zielsicher seine Untergebenen feuern. Außerdem kann ein fähiger Offizier seine Mannen aufmuntern, wenn sie sich aufgrund niedriger Moral (ader großer Intelligenz?) weigern, im feindlichen Kugelhagel weiter vorzustoßen. Auch der Befehlshaber der Kampfgruppe ist einer Einheit zugeordnet, die man deshalb besonders gut schützen sollte. (la)

jörg lander

Welch umfangreiche Details nur in Steel Panthers stecken! Wieviele Szenarien und Waffensysteme das Spiel besitzt! Und wie schrecklich unzugänglich sich das Ganze präsentiert...

Ich bin nun wirklich kein Feind komplexer Strategiekast, aber SSIs Neuling geht mir eine Stufe zu weit. Das liegt nicht zuletzt daran, daß die Bedienung keinesfalls den hohen Standard erreicht, welchen das Schwesterprodukt Panzer General gesetzt hat. Sa muß man tatsächlich sechsmal hintereinander mit derselben Waffe auf einen Gegner feuern, anstatt einfach eine Salve abzugeben. Beim Anvählen eines Ziels habe ich des öfteren irrtümlich eine Einheit aus ihrer Deckung bewegt – und wenn sie dann zwei Sekunden vernichtet war, half auch die »Undo«-Funktion nichts mehr. Das an sich einfache Interface hat zu viele Haken und Ösen, es wirkt wie nachträglich dazugestrickt.

Mehrere Programmfehler trüben den Spielspaß: Sa feuern Einheiten manchmal nicht, obwohl sie es a) könnten und b) die Meldung »firing at...« angezeigt wird. Oftmals fehlt plötzlich der Sound, in einem Zufallsszenario waren sämtliche meiner Einheiten unsichtbar. Das Handbuch enthält außerdem einige Unzulänglichkeiten, die für Einsteiger absolut verwirrend wirken. Aber die sollten sich von diesem Programm sowieso fernhalten – angesprochen sind klar die Profis.

Wer Lust hat, jeden einzelnen Panzer seiner Truppe gezielt zu steuern und auch nicht davor zurückschreckt, dem Computer minutenlang beim Ziehen zuzusehen, dürfte mit Steel Panthers sein persönliches Taktik-Eldorado gefunden haben: Eine vergleichbar detaillierte und – mit den genannten Einschränkungen – spielbare Schlachtsimulation auf kleinster Ebene gibt es für PCs nicht.

steel panthers

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi-Rescolor
 S'Blaster Mono
 6 Speaker Stereo
 General MIDI
 Grovis UltraSound
 CD-Audio
 AWE 32

Spiel-Typ:	Strategiespiel	Minimum:	486er (33 Mhz), 8 MByte RAM
Hersteller:	SSI	Empfohlen:	486er (66 Mhz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 120,-	Festplattenplatz:	ca. 7 – 30 MByte
Kaplerschutz:	–	CD-Belegung:	ca. 250 MByte plus 3 Audio-Tracks
Spieltext:	Englisch mittelschwer	Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd)
Sprachausgabe:	–		
Anspruch:	Für Profis		
Bedienung:	Ausreichend		
Grafik:	Ausreichend		
Sound:	Befriedigend		

CAESAR 2

Rom wurde nicht an einem Tag erbaut, und auch als Prokurator hat man seine liebe Not mit Bürgern und Barbaren.

W as die alten Römer von vielen anderen erobderungslustigen Völkern unterschied, war nicht nur ihr militärischer Erfolg: Eine eingenommene Provinz wurde grundsätzlich kultiviert, mit Straßen versehen und in den Geltungsbereich römischer Gesetze einbezogen. Grenzbefestigungen und Legionen schützten fortan die Einheimischen, frei nach dem Motto: »Wenn Euch jemand auspreßt, dann Rom, und niemand sonst!«. Ehemalige Garnisonen wandelten sich oft zu kleinen Städten, die mit Wasserleitungen, Dampfbädern, Präфекturen und Arenen ausgestattet wurden.

An alle verhinderten Prokuratoren mit römischer Baulust richtet sich »Caesar 2«, welches das Prinzip des Vorgängers aufgreift und erweitert. Sie haben wieder die Aufgabe, als Provinzkommandeur eine Stadt von Grund auf aus dem Boden zu stampfen – vom Straßenpflaster bis zum Circus Maximus. Neu ist neben der nun in Super VGA gehaltenen Grafik vor allem die stärkere Betonung der Provinz, in der die Stadt gelegen ist: Alle Märkte und Produktionsstätten, die man in letzterer baut, warten sehnsüchtig auf Rohstoffe aus dem Umland. Also errichten Sie außerhalb der Stadtmauern Straßen, Viehzuchten oder Häfen und setzen das eine oder andere Fort in die Landschaft. Einsteiger werden sich über das gelungene Online-Tutorial freuen; während des Häuslebaus steht außerdem eine umfangreiche Online-Hilfe zur Verfügung.

Von den antiken Gebäuden abgesehen, erinnert Caesar 2



Innerhalb einiger Monate sind aus mickrigen Hütten vollgestopfte Mietkasernen geworden



Eine kleine Siedlung im Überblick – die Stadtmauer soll vor Plünderungen schützen

Ein Blick auf unsere Provinz in der zweiten von drei Zoomstufen



stark an Aufbauspiele wie »Sim City 2000«. Das Spielareal ist in viereckige Felder eingeteilt, auf die man allerlei Konstruktionen setzt. Es reicht natürlich nicht, schnell mal einige Häuserblocks hinzuknüpfen: Die zukünftigen Bewohner benötigen zumindest Wasser (bevorzugt aus steinernen Brunnen), eine Polizeistation und ein Forum.

Nach kurzer Zeit steigen die Ansprüche – ein Tempel muß her, ein Badehaus folgt und etwas Unterhaltung wäre ebenfalls nicht schlecht. Verwöhnte Römer pochen zudem auf Bildungseinrichtungen und lassen sich bald mit einem schönen Theater allein nicht mehr abspesen – »Wir wollen Brot, wir wollen Spiele!«. Wird die Stadt größer, sollte man an Krankenhäuser, Büchereien und andere öffentliche Einrichtungen denken.

Neue Bürger siedeln sich automatisch an, bevorzugt dort, wo der »Landwert« möglichst groß ist. Letzter steigt z.B. in Nachbarschaft eines Gartens, fällt aber, wenn das Feld di-



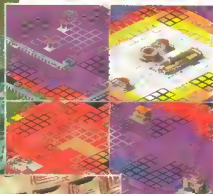
im Wettbewerb

Caesar 2 kreuzt Echtzeitstrategie mit Aufbauelementen à la Sim City 2000, welches in diesem Untergenre immer noch unangefochten auf Platz 1 rangiert. Blue Byte's Siedler sind etwas weniger kriegerisch angelegt als Caesar 2, sie kümmern sich vor allem um den effizienten Transport von Ressourcen und Gütern. Bei Balar of the Evil Eye geht es um keltische Stammesfürsten, die fleißig Provinzen hochpöppeln und gegnerische Ländereien attackieren. Sim Town handelt vom Aufbau einer umweltfreundlichen Kleinstadt und macht dank liebevoller Ausführung nicht nur Kindern Spaß.

Sim City 2000	90
Die Siedler	83
CAESAR 2	76
Sim Town	65
Balar of the Evil Eye	58



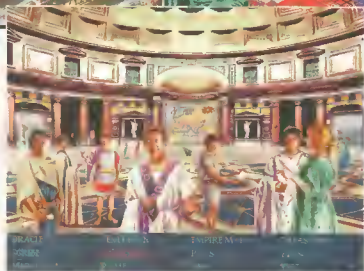
Beim Kampf führt man seine nett animierten Einheiten gegen die Barbaren



rekt an eine Kaserne angrenzt. Salange dieser Wert hoch genug und der momentane Infrastruktur-Wunsch der Bewohner erfüllt ist, verbessert sich die Qualität des Viertels: Aus Zelten werden Holzhütten, dann Steinhäuser und Mietskosenen, bald sieht man Gutshäuser und später sogar Villen. Sämtliche Bauvorhaben sowie die Verwaltung der Provinz kosten ein Heidengeld, und Einnahmen erhält der Stadtkommandeur lediglich durch die Steuern seiner Bürger und Fabriken. Besser betuchte Einwohner zahlen nicht nur mehr, sie werden auch weniger schnell unzufrieden und können höhere Steuersätze verkräften.

Damit man im Gewusel der Gassen und Viertel nicht schon nach drei Spielmoneten (bei maximaler Spielgeschwindigkeit entspricht das einer halben Minute...) den Überblick verliert, stehen mehrere Forkbarten zur Verfügung, die sich über das Spielfeld blenden lassen. So sehen Sie genau, welche Felder nicht mit Wasser versorgt werden, besonders unzufrieden sind oder keine Steuern zahlen. Außerdem verrät jedes Gebäude beim Anklicken, ab alle Wachstumsvoraussetzungen gegeben sind, bzw. was alles im Argen liegt. Sowohl auf Stadt- wie auch Provinzebene existieren drei Zaamstufen, außerdem darf man die isometrische Darstellung in alle vier Himmelsrichtungen drehen.

Friedliche Naturen beschränken sich auf den Stadt-Spielmodus, bei dem es weder Umland noch Schlochten gibt. Im Kampagnenmodus hingegen ist das Spielziel, nacheinander



Im Forum verstecken sich alle politischen Aktionsmöglichkeiten des Spiels, z.B. Steuern festsetzen oder Beamte einteilen

Vier der Overlay-Karten. Von links oben nach rechts unten werden Wasser-versorgung, Unterhaltungsgrad, Steuererhebung und Erziehung gezeigt

der sämtlichen Provinzen zu kultivieren, die sich das historische Rom unter den Nagel gerissen hatte. Geht das von Anfangs noch relativ einfach, trifft man bald auf rebellische Dörfer und Barboren-Armeen. Der vorausschauende Herrscher hat natürlich eigene Legionen parat und zieht der Bedrohung entgegen. In taktischen Feldschlachten stellt man seine Formationen auf und versucht, den Gegner durch gut getimes Vorgehen zu bezwingen. Sind die Angreifer erst mal in die Nähe der Stadt gekommen, helfen nur noch Befestigungsmauern und Garnisonstruppen. Wer die Kampagne siegreich beendet, darf im Fortgeschrittenen-Modus sogar nach Nordeuropa angreifen – dort, wo sich die emsigen Römer nie hingetraut haben. (la)

jörg langer

Anstelle der sonst von Impressions gewöhnlichen Designkampfkampfeiten zeichnet sich Caesar 2 durch solide Programmierung, schöne Grafik und einfache Bedienung aus. Die zahlreichen Kartenmodi zeigen blitzschnell, was etwas im Argen liegt, auch die verschiedenen Zaamstufen sorgen für Durchblick. Die Kombination von Stadt- und Provinzebene im Kampagnenmodus ist gelungen – man sollte gar nicht glauben, wieviel Respekt man vor einer Harde wütender Aufständischer haben kann... Die Kämpfe sind zwar die ersten paar Male schön anzuse-

hen, beeindrucken mich als Taktikfan aber nicht sonderlich. Hauptmanko des Spiels ist das Fehlen von Höhenstufen und sonstigen Hindernissen: Während man z.B. bei Sim City 2000 seine Stadtbezirke in Täler oder auf Hügel quetschen muß, wird bei Caesar 2 immer auf einer Ebene gebaut, die zudem, von Flüssen abgesehen, grundsätzlich leer ist. Hat man erst einmal ein funktionierendes Stadtmodell entdeckt, kann man es deshalb in jedem Szenario aufs neue bauen. Dies läßt den Spielwitz In den späteren Missionen trutz immer aggressiverer Barbaren abflauen.



caesar 2

> 320 x 200 Pixel
 > 640 x 480 Pixel
 > 1024 x 768 Pixel
 > Hi-/Truecolor
 > S'Blaster Mono
 > S'Blaster Stereo
 > General MIDI
 > CD-Audio
 > AWE 32

Spieltyp: Strategiespiel Hersteller: Impressions Co.-Preis: DM 120,- Kopierschutz: - Spieltext: Englisch; mittelschwer Sprachausgabe: Englisch; befriedigend Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis Bedienung: Gut Grafik: Gut Sound: Ausreichend	Minimum: 486er (25 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 27 MByte CD-Belegung: ca. 130 MByte Anzahl Spieler: 1
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



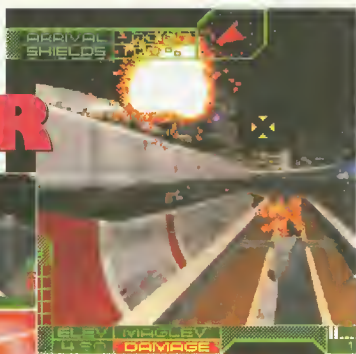
LOADSTAR

»Loadstar« erinnert an Züge der Deutschen Bahn: zu spät und wenig aufregend. Dem Schienen-Epas auf dem Mand fehlt der entscheidende Pep.

Der noch junge Software-Hersteller Rocket Science Games nennt nicht nur diverse Finanzspritzen des Bertelsmann-Konzerns sein Eigen, sondern auch eine ganze Reihe namhafter Designer, Grafiker und Drehbuchautoren. Unter anderem beteiligte sich Brian Moriarty an der Firma, der auch zu Beginn der Entwicklung von »The Dig« seine Hände im Spiel hatte. Die Erwartungen waren hoch, die Erfolge gering: Die erste Version des Actionspiels »Loadstar« für Segas Mega CD war alles andere als berauschend, für die PC-Umsetzung sollte vieles besser werden. Immerhin haben sich die Programmierer dafür rund ein Jahr Zeit gelassen. Die Story klingt interessant: Als heruntergekommener Weltraum-Spediteur haben Sie einige Probleme mit dem ehemaligen Vorgesetzten. Letzte Rettung scheint ein dubioser Deal mit »Komeltronsportern« zu sein, die Sie an einer anderen Ladebucht des Raumhafens abholen sollen. Doch auf dem Weg dahin werden Sie ständig attackiert und können sich nur durch gezielte Lasersalven und überlegten Einsatz des Schutzschirms retten. Da dieser eine begrenzte Energiereserve hat, müssen Sie abwägen, wann das Hilfsmittel eingesetzt wird. Spielerisch erinnert »Loadstar« wie auch »Weltlands« stark an »Rebel Assault«: Mit ihrem Transporter hobbeln Sie auf einem kahlen Mond über Magnetschienen und müssen sich allerhand Gegner vom Leib halten. Die Fahrt wird aus der



Ende einer Dienstfahrt: Der Crash ist unangenehm, aber ansehnlich.



Pausenlose Attacken der Gegner strapazieren Maus und Nerven

Sicht des Fahrers als gerenderte Animation gezeigt, feindliche Raumschiffe, Schüsse und Explosionen blendet das Programm bei Bedarf ein. Mit der Maus, die außerordentlich gut funktionieren sollte, steuern Sie ein Fadenkreuz und ballern munter drauflos. An bestimmten Stellen muß der Spieler mit den Cursorstasten die Richtung ändern, denn zur Erfüllung einer Mission ist es nötig, einen bestimmten Ort innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Die Kombination von Maus und Tastatur funktioniert zwar zufriedenstellend, allerdings wäre alternativ eine Joystick-Option wünschenswert gewesen.

Gelegentliche Weichen sind zusätzlich eine tödliche Gefahrenquelle, denn andere Transporter rasen ebenso wie Sie nicht immer in die korrekte Richtung. Ein Zusammenstoß sieht zwar spektakulär aus und beweist, daß die Grafiker ihr Handwerk verstehen, kostet aber auch ein Bildschirmleben. Glücklicherweise wohnt ein kleines Smilie-Symbol rechtzeitig, obwohl man es im allgemeinen Kampfgetümmel leicht übersehen kann. Außerdem muß man



Da der Zug auf Schienen fährt, müssen wir rechtzeitig die Weiche stellen, sonst sausen wir in die falsche Richtung

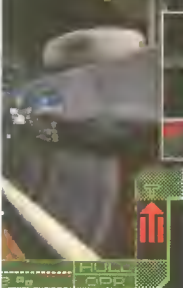
florian stangl

»Loadstar« konkurriert diesen Monat direkt mit »Weltlands«. Pech für Rocket Science Games, die in jeder Beziehung den Kürzeren ziehen. Loadstar besitzt die schlechtere Story, langweiligere Grafik, dröhnenden Sound und spielt sich um Klassen zäher. Immer wieder drängt sich der Eindruck auf, daß der spielerische Feinschliff völlig vergessen wurde.

Die Kombi-Steuerung von Maus und Keyboard funktioniert eigentlich ganz gut, doch artet Loadstar teilweise in ein schmerzhaftes Dauergekläke auf die linke Maustaste aus.

Eine intelligenterere Verteilung der Gegner wäre sehr angenehm, außerdem muß man viel zu früh vor einer Weiche die Richtung ändern, sonst wird die Abbiegung ignoriert. So rattert man sinnlos im Kreis herum und ärgert sich über salbe Schlampigkeiten.

Grafisch und inhaltlich draht schnell Leerlauf, auch in späteren Levels gibt es wenig neues. Wenn das angedeutete Weltlands ein ICE und das atmosphärische »Rebel Assault« der Orient Express wären, ginge Loadstar nur als Bummelzug mit Verspätung durch.

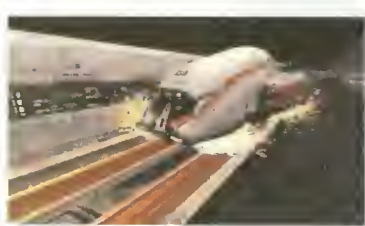


»Öh, ich kenn' den Fährplan« auch nicht... « Die Videoszenen sind leicht nachsynchronisiert.

ein gutes Stück vor der gewünschten Abbiegung die Taste drücken, sonst saust man daran vorbei.

Die Handlung wird durch die in ech-

ten Kulissen gedrehten Filmsequenzen nach jedem Level weitergeführt und ist durchaus spannend, wenngleich sich manchmal die Frage stellt, ob sie absichtlich kammisch oder unfreiwillig peinlich ist. Alle Szenen sind übrigens deutsch nachsynchronisiert, doch leider wird die Übersetzung nicht der Qualität der Schauspieler wie Ned Beatty gerecht. Zu oft klingt der amerikanische Akzent durch, zu steif wirken die Dialoge. Außerdem blieben die Bildschirmtexthe durchgehend englisch. Immerhin sorgten zwei Schwierigkeitsgrade dafür, daß Einsteiger zumindest die ersten Levels überstehen und Profis mit nervösen Zeigefingern nicht über mangelnde Arbeit klagen. (fs)



Zwischenanimationen lackern die wüste Ballerei ein wenig auf

loadstar

320 x 200 Pixel
+ 640 x 480 Pixel
+ 1024 x 768 Pixel
+ Hi-Resolution

5xPlayer Mono
5xPlayer Stereo
General MIDI
CD-Audio
+ AWE 32

Minimale: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlene: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belagung: ca. 1500 MByte (3CDs)
Anzahl Spieler: 1

Spiele-Typ: Actionspiel

Hersteller: Rochet Science

CD-Preis: DM 90,-

Kopierschutz: -

Spieltext: Englisch, leicht

Sprechungsgrad: Deutsch, ausreichend

Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Befriedigend

Grafik: Befriedigend

Sound: Befriedigend

KaroSot

Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	87,50	Mad News Extrakt, komplett deutsch 3,5"	39,90
3D Atlas (WIN 95), Handbuch deutsch	99,90	Mad Carpet plus (mit Hidden Worlds), lpl. dt.	89,90
3D Lernrhythmus, Handbuch deutsch	89,90	Major Peta, Handbuch deutsch	86,90
AD Networks, komplett deutsch	89,90	Marco Polo, Handbuch deutsch	79,90
Acres of the Deep, komplett deutsch	89,90	Max Warner II, komplett deutsch	86,90
Acres of the Deep: Napoleon Disk 3,5"	71,50	Mac Machines II, Handbuch deutsch	74,50
Aces Collection, Handbuch deutsch	89,90	Monkey I, Day of Tentsch, lpl. dt.	71,50
Across the Rhine, komplett deutsch	79,50	Monopoly, deutsche Version	74,50
Action Soccer, komplett deutsch	77,50	Myrl, komplett deutsch	72,50
Ad Haxor (Tower Simulation), lpl. deutsch	72,50	Nascar Racing, komplett deutsch	77,50
Al Power, Handbuch deutsch	78,50	Nascar Racing II, komplett deutsch	77,50
Alfred, komplett deutsch	78,50	NBA Live 96, Anleitung deutsch	89,90
Alien Odyssey, Handbuch deutsch	74,50	NBA Live Tournament, Handbuch deutsch	89,90
Alone in the Dark 3, komplett deutsch	93,50	Nebel im Spies, komplett deutsch	79,50
America 1861-1863, komplett deutsch	89,90	NHL Hockey 96, deutsche Version	84,90
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50	Painter-General II, Handbuch deutsch	79,50
Archibald Applebottoms Adventure, lpl. dt.	82,50	Paradise General II, Handbuch deutsch	79,50
ATP und US-Week I, lpl. dt.	134,50	PGA Tour Golf, Anleitung deutsch	84,90
Battle Isle II, komplett deutsch	85,90	Phantasmagoria, deutsche Version	93,50
Bling, komplett deutsch	77,50	Pinball Fantasies Die Luxe, Anleitung deutsch	71,50
Bo Forge, komplett deutsch	89,90	Pinball Fantasies Anleitung deutsch	54,50
Bo Map Brothers' Companion, Anleitung deutsch	81,50	Pitfall (WIN 95), komplett deutsch	85,50
Bluffs (Scrum), Anleitung deutsch	84,90	Pole Position, komplett deutsch	92,50
Burned in Time, Handbuch deutsch	84,90	Primal Rage, komplett deutsch	64,50
Burn Cycle, Handbuch deutsch	89,90	Privateer II, lpl. dt.	37,50
Burning Steel II, Handbuch deutsch	84,90	Psycho Pinball, Anleitung deutsch	69,90
By Night, komplett deutsch	86,90	Rebel Assault, deutsche Version	42,50
Burning Steel II, Handbuch deutsch	84,90	Sensible World of Soccer, komplett deutsch	72,50
By Night, komplett deutsch	86,90	Shadow Castle, Anleitung deutsch	89,90
Cobra Power Pack	46,50	Silent Hunter, Handbuch deutsch	79,50
Colonization, komplett deutsch	97,00	Sim City 2000 Collection, lpl. deutsch	92,50
Command & Conquer, komplett deutsch	72,50	Sim Tower, deutsche Version	89,90
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Sim Town, komplett deutsch	69,90
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 3, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 4, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 5, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 6, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 7, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 8, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 9, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 10, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 11, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 12, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 13, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 14, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 15, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 16, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 17, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 18, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 19, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 20, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 21, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 22, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 23, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 24, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 25, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 26, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 27, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 28, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 29, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 30, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 31, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 32, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 33, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 34, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 35, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 36, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 37, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 38, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 39, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 40, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 41, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 42, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 43, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 44, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 45, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 46, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 47, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 48, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 49, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 50, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 51, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 52, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 53, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 54, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 55, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 56, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 57, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 58, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 59, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 60, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 61, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 62, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 63, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 64, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 65, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 66, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 67, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 68, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 69, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 70, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 71, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 72, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 73, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 74, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 75, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 76, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 77, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 78, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 79, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 80, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 81, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 82, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 83, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 84, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 85, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 86, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 87, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 88, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 89, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 90, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 91, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 92, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 93, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 94, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 95, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 96, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 97, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 98, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 99, komplett deutsch	84,50
Command & Conquer, lpl. deutsch	89,90	Simon The Sorcerer 100, komplett deutsch	84,50

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)
VORKASSE 8,50 + UPS-NACHNAHE 17,- + POST-NACHNAHE 9,90
AUSLAND NUR EUROSCHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 14.00 Uhr
☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS
POSTFACH 404 - 40704 HILDEN



WITCHAVEN

Hexenjagd im 3D-Labyrinth: »Witchoven« kombiniert geschickt Action und Rollenspiel-Elemente mit hochauflösender Grafik.

Wenn ein Vulkan ausbricht, müssen nicht unbedingt Naturgewalten dahinterstecken. Im Falle der Insel Char beherbergt der feuerspuckende Berg eine Hexenhöhle namens »Witchoven«. Den Haufen dort ansässiger ruckeliger Gestalten muß der Held im gleichnamigen Spiel ausräuchern. »Schan wieder eine 3D-Ballerei«, mögen manche jetzt stöhnen, doch »Witchoven« bedient sich für die mystische Hexenjagd munter bei Rollenspielen und gönnt dem Helden beispielsweise Erfahrungsstufen.

Unser kühner Recke stapft mit seinem anfänglich bescheidenen Waffenarsenal durch die dreidimensionale Landschaft. Die Grafikengine stammt von 3D Realms, die zuletzt »Terminal Velocity« bastelten, und unterstützt neben VGA auch Super VGA. Der Unterschied zwischen beiden Auflösungen ist aber nicht gravierend, da auch die Standard-Grafik ziemlich detailliert ist. Nur die Geschwindigkeit erleidet im hochauflösenden Madus einen deutlichen Einbruch.

Jeder Kampf beschert dem Spieler mehr Erfahrungspunkte, die ihn ab einem gewissen Wert eine Stufe aufsteigen lassen. Dann gibt es neue Zaubersprüche und der Ritter schwingt seine Waffen ein wenig behender. Neben dem Dolch verteidigen wir uns mit Kurzschwert, Margenstern,



Mit unserem Langschwert ist nicht zu spaßen. Dank Super VGA sehen Kabbale und Umgebung recht manierlich aus.



◀ Hokus Pakus über den Lavafluß, fliegend geht's besser als zu Fuß (VGA)

Peil und Bogen, Breitschwert, Streitaxt, Hellebarde, Wurfbeil sowie dem mächtigen Zweihänder. Besonders mit letzterem räumt ein erfahrender Kämpfer mächtig unter seinen Gegnern auf. Unerfahrene Canan-Plagiater benötigen viel mehr Zeit für einen Hieb und treffen nicht so stark.

Das Repertoire der Gegner beginnt bei harmlosen Ratten und Giftspinnen, reicht über lästige Kabbale und garstige

florian stangl

»Witchoven« beginnt im ersten Level etwas zäh, entwickelt sich dann aber schnell zu einem fesselnden Action-Adventure, in dem sich vor allem die Rollenspiel-Einflüsse positiv bemerkbar machen. Man bibbert jedem Kampf entgegen, um nach ein paar Erfahrungspunkte zu sammeln, ohne dabei das Bildschirmleben zu verlieren. Dann ist der Jubel über den neuen Zauberspruch umso größer, wenn die nächste Stufe endlich erklommen ist.

Grafisch kommt die Umgebung in beiden Auflösungen gut rüber, nur die Abwechslung hält sich in Grenzen. Dafür gefallen mir Kleinigkeit-

ten wie die einzusammelnden Wurfküte oder der Flug-Zauberspruch. Das Leveldesign ist solide; ohne Macken, aber auch bar jeglicher Innovation. Wer die mystische Atmosphäre modernem Science-fiction-Ambiente variiert und vor kleinen Rollenspiel-Elementen nicht zurückschreckt, darf sich auf spannende Stunden in schaurig schönen Verliesen freuen.

Doch vorsicht: Das Niedermetzeln menschenähnlicher Kreaturen könnte nicht nur Jungendschützern, sondern auch sensiblen Zeitgenossen auf den Magen schlagen. Witchoven gehört nicht in Kinderhände.



Mit beidhändigen Waffen wie der Hellebarde müssen Sie auf den Schild verzichten

DAS REINE BÖSE KENNT KEINE GRENZEN

Die legendäre Comic-Serie erwacht in einer erschreckenden und tödlich realen Umgebung durch makabere Animationen und Grafiken, die Ihnen die Nackenhaare aufrecken werden, zum Leben.

Aliens ist ein packendes „point & click“-Strategie-Adventure, in dem Sie die Rolle eines unerschrockenen Weltraumforschers einnehmen, den ein Hilferuf vom entfernten Weltraum Außenposten B54-C aus dem Hyperschlaf reißt. Etwas unaussprechlich Böses ist zum Leben erwacht. Dunkle Geheimnisse werden langsam entschleiert, während immer deutlicher wird, daß etwas Grausames und Bösartiges unter der Oberfläche des Planeten lauert. Etwas Entsetzliches, das sogar die Aliens fürchten.

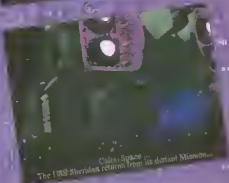
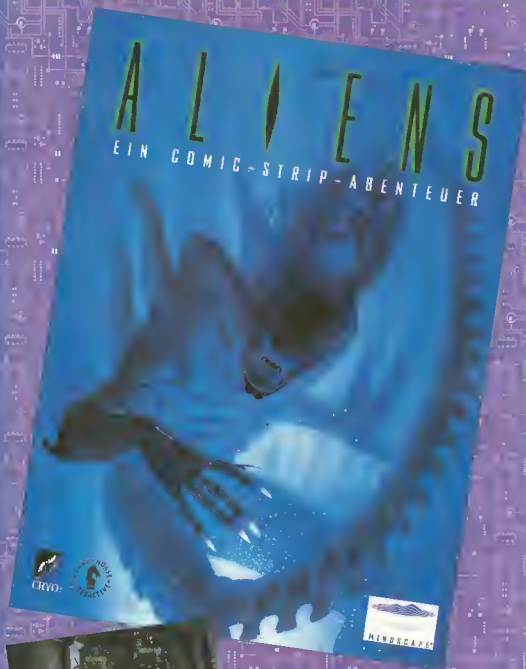
Sie müssen die tödlichen Geheimnisse des Außenpostens B54-C lüften und sich gegen das Unbekannte dort verteidigen.

Beeindruckende SVGA-Grafik, eine spannende Geschichte und viele mit Rätseln gespickte Herausforderungen werden Sie immer tiefer in dieses alptraumhafte Abenteuer hineinziehen.

Leistungsmerkmale, die das Blut gefrieren lassen:

- Die 2D-animierten Comic-Charaktere kontrastieren mit erstaunlichen, gerenderten 3D-Hintergründen.
- Rätsel, die das Gehirn rauchen lassen, müssen gelöst werden, um tiefer in das fesselnde Abenteuer einzutauchen.
- Beeinflussen Sie andere Charaktere – schätzen Sie die Ihnen begegnenden Persönlichkeiten ein und manipulieren Sie diese zu Ihrem Vorteil.
- Aliens basiert auf dem makaberen Universum der originalen und erfolgreichen Comic-Serie von Dark Horse.

Erhältlich für PC CD-ROM



Aliens 1989-1995 (© Twentieth Century Fox Film Corporation). Alle Rechte vorbehalten. 1995 wurde auf die geschützten Warenzeichen der Twentieth Century Fox Film Corporation (TM) bezogen. Von R.H. Baker, Karl Borse Comics und das Dark Horse Logo sind ebenfalls geschütztes Warenzeichen der Dark Horse Comics Inc. Alle Rechte sind vorbehalten. Entworfen und programmiert von Mindscape Interactive. Alle Rechte sind vorbehalten. BHN 30 ist ein geschütztes Warenzeichen der International Business Machines Corp. Alle anderen Produktbezeichnungen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer und werden hiermit anerkannt.

Mindscape Interactive
Zeppelinstraße 312
45740 Hülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 08) 3 92 41-0





Das Pentagramm teleportiert uns in den nächsten Level



Der »Nuke«-Spruch verwandelt unsere Gegner in Staubwolken

Überlegtes Vorgehen und kleine Tricks sind Pflicht, auch das Studieren der Angriffsmuster aller Gegner ist hilfreich.

Die großen Levels erschweren das Vordringen zur Hexenhöhle nicht nur durch die Gegner, sondern auch mit diversen Puzzles. Schalter öffnen versteckte Zugänge, Fallensysteme müssen überlistet und Geheimtüren gefunden werden. Dabei sind vor allem die Zaubersprüche nützlich, die nicht nur mit Feuer und Eis die Monster das Fürchten lehren, sondern auch Türen öffnen und den Spieler fliegen lassen. Wer noch nicht erfahren genug für einen Spruch ist, findet gelegentlich Schriftratten, die zum einmaligen Gebrauch bestimmt sind. Besonders dienlich ist der mächtige »Nuke«-Zauber, mit dem Sie kurzerhand alle Feinde im näheren Umfeld atomisieren.

Grafisch gab man sich besonders mit Details Mühe. Wirft



Die verschienenen Pfeile dürfen wir hinterher einsammeln

unser Held eine Axt, bleibt sie in der Wand stecken und darf zum späteren Gebrauch wieder eingesammelt werden; gleiches gilt für Pfeile. Diverse Lichteffekte sowie Blitz und Donner untermalen die düstere Atmosphäre, an den Wänden hängende Leichen oder deren Einzelteile sorgen für Schauer-effekte. Im Hauptmenü lässt sich der Blutgehalt der Grafik aber ohne spielerische Einbußen drastisch reduzieren. Die Soundeffekte passen zum mittelalterlichen Ambiente, dagegen die Musik ohne General-MIDI-Karte zum Abschalten reizt. Per Modem oder Netzwerk dürfen Sie bis zu 16 Mitspieler zum Schwertkampf herausfordern. (fs)



Die häßliche Hexe hat uns vergiftet (VGA)



im wettbewerb

Ein cleverer Mix aus Action und Rollenspiel ist Origins System Shock, das neben schicker Grafik und coolen Soundeffekten auch eine spannende Handlung bietet. Der verbesserte zweite Teil von Bullfrogs Magic Carpet vereint rosante Teppichflüge über und unter der Erde mit kleinen Puzzles. Das grafisch etwas biedere Cyclones hält die einzelnen Missionen durch eine interessante Handlung zusammen, leidet aber ebenso wie Fade to Black unter der hakeligen Bedienung. Witchaven platziert sich dank der geschickt gewählten Rollenspiel-Elemente im oberen Mittelfeld. Für eine Revolution im 3D-Action-Genre hat es aber nicht gereicht. Falls sich jemand wundert, warum wir diverse 3D-Spiele nicht aufgeführt haben: Diverse Titel sind in Deutschland indiziert und dürfen deshalb nicht als Alternative empfohlen werden.

System Shock CD	91
Magic Carpet 2	90
WITCHAVEN	74
Cyclones	72
Fade to Black	70



witchaven

320 x 200 Pixel 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16-/32-Bit
 S'Blaster Mono S'Blaster Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 CD-Audio
 AWE 32

Spieler-Typ: Action-Adventure
 Hersteller: Capstone
 Ca.-Preis: DM 120,-
 Kopierschutz: CD-Abfrage
 Spieltext: Englisch; leicht
 Sprachausgabe: Englisch; leicht
 Anspruch: Für Fortgeschrittene
 und Profis
 Bedienung: Befriedigend
 Grafik: Gut
 Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (33 MHz),
 8 MByte RAM
 empfohlen: Für VGA: 486er (66 MHz),
 8 MByte RAM
 Für SVGA: Pentium (90 MHz),
 8 MByte RAM
 Festplattenplatz: ca. 40 MByte
 CD-Steuerung: ca. 80 MByte
 Anzahl Spieler: 1 - 2 (Modem/
 Netzwerk), 16 (Netzwerk)



Wir halten Sie auf dem Laufenden!

So finden Sie Ihr Spiel :

- 1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Körnebachstr. 95

gg. Musikzirkus DO

44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Sa 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

CD SPIELE

Angebote

Unsere Spiele des Monats:

13	Pitchfork Outpost	1	89	Indie/CasualPop	6	1
14	11th Hour	1	89	Magic Carpet Hidden Words	6	1
15	Acas Collection (Re-Ac)	3	89	Magic Carpet	6	3
16	Acas Collection (Re-Ac)	3	89	Magic Carpet DOTT	6	3
17	Acas of the Rhine	2	89	Manco Polo	6	2
18	Across the Rhine	2	99	Mechanisms	6	1
19	Acad Spector	4	99	Mythic Pack III	6	1
20	Alone in the Dark II	1	79	Monopoly	7	1
21	Alone in the Dark II	3	85	Morti's Call	6	1
22	Alone in the Dark III	3	95	Nascar (WMS)	6	1
23	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
24	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
25	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
26	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
27	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
28	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
29	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
30	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
31	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
32	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
33	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
34	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
35	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
36	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
37	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
38	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
39	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
40	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
41	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
42	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
43	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
44	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
45	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
46	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
47	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
48	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
49	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
50	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
51	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
52	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
53	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
54	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
55	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
56	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
57	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
58	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
59	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
60	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
61	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
62	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
63	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
64	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
65	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
66	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
67	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
68	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
69	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
70	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
71	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
72	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
73	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
74	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2
75	Alone in the Dark III	1	94	Nascar Track Pack	6	2

7th Grade	aid	3	96
Arcane Poet's Quedwive*	aid	3	96
Bellafant's Wondor	e	3	38
Dupe!	e	3	38
Dung (35-36) (5-5*)	e	3	38
Dearweb	d		
Hand of Fate	d	2	32
Indy Car Racing	aid	2	32
Leaves of Time*	aid	2	32
Lands of Color	d	3	39
Monkey Island I and II fje	i	3	37
Nit, Hockey 96*	e	4	46
Playboy Magazine	aid	4	46
Pirates Gold	d	3	39
Populous II: Powermonger	aid	2	30
Prism	aid	2	33
Sm. 2: Enhanced	aid	2	33
S'mith the Sea: I and II	d	2	34
Space Hawk Genesis	d	1	26
SS&T 21 Great*	d	2	33
Star Trek: The Anniversary	aid	2	33
Syndicate Plus	d	2	33
T.F.X.	d	2	33
Ultimate Civilization	e	5	50
Ultimate Civilization v2	aid	5	50
Wind Commander 8	aid	2	33
Nicht aufgefuehrt: Titel auf Anfrage			
Hardware			
Akripin Registry MK4 V4.3		168	
CD-ROM Rippers 2 Speed		59	
Comet 1275 MB CF3A		419	
Game Card Eliminator			
Joystick/Kanalyzer II (poor 2 Player)		48	
Joystick/Kanalyzer Pro Joystick		119	
Gravis Triforce		179	
Gravis Phoenix		179	
Gravis G4000		179	
Gravis UltraSound Max		259	
The Ultimate Right 2		119	

Rebel Assault 2 *

Möge die Macht mit uns sein...

Komplett
englisch nur **68**

Hexen *

Neues von ID-Soft

Komplett
englisch

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	159,-
CD-ROM A-TAPI 2Speed	59,-
Conner 1275 MB CFSA	419,-
Game Card Eliminator	49,-
Joystickmaschine (1 oder 2 Player)	39,-
Gravis Analog Pro Joystick	55,-
Gravis Firebird	119,-
Gravis Phoenix	179,-
Gravis Gamepod	89,-
Gravis Ultrasound Max	299,-
Thrustmaster Flight 2	199,-

Top - Spiele auf CD ROM

**Archibald App
Adventure ***
Komplett
deutsch nur **75**

Made in Germany
Sternenschweiß
+ Battle (sie II)
+ Anstoss
Komplett
nur 6

Lösungsbuch
Command & Conquer 1

Game	Year	Genre	Platform	Score			
Superman™	d	1	84	SimCity™	d	2	84
Descent	e	1	83	Sim Town™	d	2	82
Destruction Derby™	e	1	81	Sim Town™	d	2	81
Oscar	e	1	79	Simulator's Survival	d	3	79
Legend	e	1	78	Superman 2000	e	2	78
Destruction Master II	e	5	74	Space Shuttle	d	2	74
Dungeon Keeper	e	1	73	Space Marines™	d	2	73
Duke II	d	2	39	Star Trek: A Final Voyage	d	2	39
Legend of the Guardians	e	1	72	Star Wars™: Jedi Academy™/DSAI	d	2	72
Earth Siege Expansion CD	e	3	70	Steel Panthers	d	2	70
Earth Soldiers II™	e	4	84	STU Fighter™	d	2	84
Entomorph™	e	1	74	Run-Scorers™	d	2	74
Grand Prix 2™	d	2	89	Ravenscliff Stone Prophet	e	2	89
Grand Prix 3™	d	2	89	System Shock	d	2	89
F1 Racing™	d	2	84	Terminal Velocity	e	1	84
FIFA Soccer 95™	d	4	89	The Fighter: net. Mission (3.5)	d	2	89
Fight Night™	e	1	89	The Fighter: Mission Def. (e)	e	2	89
Fighting Force™	e	1	89	The Legend of Zelda™	e	2	89
Flight Unlimited	e	1	89	Theme Park	e	2	89
FrankenMaid™	d	2	99	The Lordi Edition	e	2	99
Frantic Dimensions™	d	1	89	Transcendence	e	2	89
Furber™	e	1	89	Total Destruction	e	2	89
Hall of Mirrors™	d	7	74	Transport Tycoon Deluxe™	d	2	74
Heart of Darkness™	e	1	89	Transport Tycoon World Edition™	e	2	89
Hot-rod™	d	2	89	US NAVY Fighters™	e	2	89
Hotshot™	d	2	89	MSX Torpederos	e	2	89
Hotshot™	d	2	89	Volgins	e	2	89
Incinerator™	d	2	77	WarUnlimited™	d	2	77
Iron City Racing II™	d	2	73	Warzone	e	2	73
Jagged Alliance	e	1	89	Warzone™	e	2	89
Jewels of the Oracle	d	3	73	Wili Lambs' Football Manag.	e	2	73
Kaiser Deluxe	d	2	59	Wing Commander 3	d	2	59
Knight Quest: Cold 1-8	e	1	79	Wing Commander 4	d	2	79
Knight Quest: Hot 1-8	e	1	79	Wing Commander 5	d	2	79
Legend of Zelda™	d	2	74	Wings Victory	e	2	74
Liquid of Kyron 3-5	d	7	73	WipeOut™	d	2	73
Limbo 2™	e	1	88	Woodruff: Schindler's a. A.	d	3	78
Limbo 3™	e	1	88	COM - Terrator on the Deep 2	d	2	88
Limbo 4™	e	1	79				

CH Paddle Inc. Nascar Rac. 109.

Lösungen

Abuse In The Dark 3	10.50
Adrenaline	10.50
Creash/Schnee	10.50
Das Schneewe Auge 1 oder 2	24.50
Dark Forces	19.00
Dark Storm	19.00
Die Schatzkiste	19.00
Dungeons/Master II	19.00
Flight of the Amazon Queen	13.50
Hellborn: Saga Teil 1	19.00
Indiana Jones	13.50
King's Quest I	19.00
Lands of Lore	19.00
Legend of Kyrandia II	19.00
Night II Magic 2 oder 4	9.50
North & Magic 5 oder 6, World of Xeen	9.50
Monkey Island 1 oder 2	9.50
Phantasmagoria	19.00
Prisoner of Ice	19.00
Ravenwood: Saga 1 oder 2	9.50
Romantic Symphony	19.00
Sax & Mixer	9.50
Simon the Sorcerer II	19.00
Space Quest 6	19.00
Star Trek T2: Final Unity	19.00
System Shock	19.00
Ultima's Page	19.00
Ultima Underworld 1 oder 2	9.50
Vampire	19.00
Wizardry	19.00
Wizardry 7	19.00
11th Hour	19.00
Stonewall	19.00
Wie hoch die Hint-Scheit 1 oder 2	19.00

Wetlands *
Action vom Feinsten!

Anleitung
deutsch **nur 69**

The Dig
LucasArts' neuestes Abenteuer
Komplett
Englisch
nur
6

Warcraft II *
Witchaven *
Komplett
deutsch **79**
je nur

**Crusade
No Remorse**
Komplett
deutsch nur 7

T.F.X EF
2000 *

Komplett
deutsch nur **84**

FIFA Soccer
Mit neuen Rendergrafiken

Komplett
überarbeitete
nur 7

Shine *
Ein richtig schräges Adventure!
komplett deutsch nur **99**

Hugo 3
Alle neuen Level auf CD
Komplett
nur 6

Angebote freibleibend und unverbindlich solange derzeitige, Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zuwenden. Bei Annahmeverweigerung barrechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar: Vorbestellung ergrüben.

ALIEN ODYSSEY

Kaum hat man sich vom »Creature Shock« erholt, ist Argonauts jüngstes gerendertes Action-Spektakel fertig. Für »Alien Odyssey« bemühte sich das britische Programmiererteam um mehr Abwechslung und Tiefgang.

Berühmt wegen der schicken, vorberechneten 3D-Grafik, berüchtigt ob seltener spielerischer Schlichtheit: Mit »Creature Shock« lieferte Argonaut vor Jahresfrist einen besonders spektakulären Vertreter der Kategorie »heiße Luft« ab. Für den Nachfolger »Alien Odyssey« wurde die Masche »Held schießt sich durch vorberechnete Levels« etwas erweitert. Nach anfänglicher Standard-Ballerlei werden Sie später mit einigen Action-Adventure-Sequenzen konfrontiert.

Eine flotte 3D-Intrasequenz befördert unseren Helden knallhart ins Geschehen. In der Rolle eines gewissen Psoph Abol sind wir zunächst ganz friedlich in seinem Gleiter auf einem Routineflug unterwegs, um die Oberfläche eines Planeten nach Lebensformen abzusuchen. Doch der Raumer stürzt ab und Psoph steht (respektive liegt) erst einmal flach im Alien-Wald. Daß er dort nicht gleich den anrückenden Daks zum Opfer füllt, verdankt er dem katzenartigen Gaan. Der gehört einer weiteren Rasse an, die durch die Daks unterdrückt wird. Und wie es sich für eine echte Männerfreundschaft gehört, kämpfen die beiden künftig Seite an Seite.



3D-Ballereien wechseln sich mit solchen Action-Adventure-Abschnitten ab, bei denen Sie Ihre Spielfigur aus wechselnden Blickwinkeln sehen

Im ersten der insgesamt vier Levels düsen Sie (wie einst Luke Skywalker auf Endor) per Hover-Bike durch den dichten Wald. Man sieht das Geschehen aus der Perspektive des Helden und es geht vor allem um die effektive Beseitigung der hartnäckigen Verfolger per Fadenkreuz-Geballer. Auf Lenkung und Fahrtrichtung haben Sie keinen Einfluß. Gelegentlich gerät auch Freund Gaan mit seinem Gefährt vor die Linse, wobei er natürlich nicht getroffen werden soll. Ist die erste Hürde geschafft, erreicht man das schützende Dorf. Von dort geht es nach einer schicken Zwischensequenz gleich weiter in den sogenannten Bunker, durch den sich Psoph allein hindurchwerken muß, da Gaan am Levelbeginn kurzerhand entführt wird. Jetzt wird auf Außenansicht umgeschaltet; die Spielfigur bekommen Sie aus automatisch wechselnden Blickwinkeln gezeigt. Unangenehme Ventilatoren machen mit ihrer seltsamen Sogwirkung Psoph ebenso zu schaffen wie schleimige Schnecken oder säureab-



Halali: In der anfänglichen Wald-Schießerei steuern Sie nur das Fadenkreuz Ihres Gleiters. In der Ferne rauschen die Gegner unter den Alien-Tannen durch. Naheliegenderes Ziel ist die Kugelgranate, die Sie in der Luft abschießen können.



im wettbewerb

Gegenüber Creature Shock gibt's für den Nachfolger Alien Odyssey eine leicht Aufwertung. Allzu dramatisch sind die Verbesserungen aber nicht. Bei Interplays recht ähnlichem Genremix Cyberia sind die Ballersequenzen besser designt. Und wer auf Action-Adventures mit SF-Ambiente steht, ist bei Origins Bioforce besser aufgehoben. Die ultimative Mischung aus 3D-Action, Abenteuer und Rollenspiel bleibt das schwere, aber faszinierende System Shock.

System Shock CD-ROM	91
Cyberia	79
Bioforce	78
ALIEN ODYSSEY	60
Creature Shock	57



Zwischensequenz: Psaph auf dem Weg in den vierten Level.

Im Minenlevel geht's im wahrsten Sinne des Wartes rund: Neben dem Fadenkreuz-Geballer können Sie ihr Schiff munter um die eigene Achse drehen. ▼

Qual der Wahl: Welchen Weg beschreiten wir im Bunker-Level?

sandernde Echsen. Außerdem stampfen schwere Roboter durch die Gänge, die zerbröselt werden müssen. Psaph gerät bei all dem Hüpfen, Kriechen, seitlichem Abrallen und sanftigen sportlichen Manövern ganz schön ins Schwitzen; feindliche Treffer und Säureattacken zehren am Energievorrat. Gelegentlich darf eine abgeschossene Roboterhand mitgenommen werden. Nicht

als Trophäe, sondern um Zugang zu den Terminals der Dok zu erhalten. Zum Energieauffanken gibt es an den Wänden installierte Kästen. Damit das Ableben nicht allzu tragisch ist, können Sie fast jederzeit den Spielstand speichern. Ehe der Zugang zum entscheidenden finalen Abschnitt freigegeben wird, muß noch ein äußerst unangenehmer Weg durch das Minenlevel überwunden werden. Auf dieser holsbrüchigen Reise wird wieder auf die 3D-Perspektive aus Sicht der Spielfigur umgeschaltet und es geht in atemberaubender Geschwindigkeit durch enge Minenschächte. Dabei drehen Sie Ihr Schiff um die eigene Achse, um enge Passagen zu meistern und ballern ganz nebenbei fleißig auf alle möglichen Widersacher.

Der böse Obermatz wartet in einer überdimensionalen Waf-

fenfabrik auf den wockeren Krieger. An die 70 Schaulplätze müssen obgekloppt werden, bevor es zum großen Showdown mit dem Dak-Meister kommt. Dieser letzte Abschnitt wird wieder aus diversen, von der Position der Spielfigur abhängigen Kameroperspektiven gezeigt.

Der Puzzle-Anteil ist höher als bei Creature Shack. Die Rätsel erschöpfen sich aber im wesentlichen darin, herauszufinden, welche Teile einer Anlage zerstört werden müssen und wann Psaph besser hüpfet, kriecht oder läuft. Wer den leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade wählt, bekommt bei den beiden reinen Boller-Levels levels mehr Versuche zugestanden als derjenige, der sich im Experten-Modus versucht. (ms)

3 x Held im selben Raum, aber aus verschiedenen Perspektiven betrachtet

monika stoschek

Zugegeben, Spielgrafik und Animation (nicht nur die Zwischensequenzen) sind wirklich gut. Aber hätten's nicht besser schon ein paar echte Rätsel sein können, statt der gelegentlichen Trial-and-Error-Ballerei, bei der man hofft, irgendwann das richtige Teil in der Grafik zu treffen? Da trästen auch feine Soundeffekte und dezent atmosphärische Musik nur minimal. Unangenehm kanfuss wird die Ballerei im Minenlevel, wo man eigentlich nie so recht weiß, warum man gerade wieder nicht durchgekommen

ist. Und selbst altgediente Rippers wie ich bekommen einen Krampf im Zeigefinger, wenn die Perspektive bei einer fetzigen Auseinandersetzung unerwartet umschaltet und es schwer wird, den Feind schnell genug wieder im Visier zu haben. Immerhin sind Versuche erkennbar, das Ganze etwas weniger eintönig zu gestalten als Creature Shock. Trotzdem wirkt Alien Odyssey hastig zusammengelappt. Die verschiedenen Programmteile haben außer der Story keinen rechten Zusammenhalt.



alien odyssey

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi-Trackcolor
- Sylaster Mono
- Glosser Stereo
- General MIDI
- Grovis Ultrasound
- CD-Audio
- AWC 32

Spiel-Typ: Action-Adventure
Hersteller: Argonaut/Philips
Ca.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Englisch; beliedigend und Profis
Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Beliebigend
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 70 MByte
CD-Belegung: ca. 70 MByte
Anzahl Spieler: 1



PGA TOUR 96

Warum haben Golfschuhe Spikes? Damit Sie nicht den Halt verlieren auf diesen

hügeligen Fairways und unebenen Grüns. PGA TOUR 96 erreicht neue Höhen an Qualität und Authentizität. Lernen Sie 14 der besten

Golfer in Trainingsrunden oder auf echten Meisterschafts-Kursen kennen. Die Profis erscheinen höchstpersönlich bis ins letzte Detail

digitalisiert auf dem Bildschirm. Und auch der Grad an grafischer Realität steht dem in nichts nach: Sie können beinahe die Körner in

den Sandbunkern zählen! Meistern Sie die neuen Fairways und gehen Sie Niederlagen aus dem Weg, indem Sie das neue "Waggle"-

Feature einsetzen. Aber auch wenn der Wettkampf

Sie ihn schon in den Griff bekommen. Mit Hilfe der

neuen Blickwinkel, denn diese Einstellung verwöhnt



schwierig ist, mit dem einfachen Interface werden

"Bild-im-Bild"-Option sehen Sie die Action aus einem

Sie mit Kamerafahrten über die einzelnen Löcher

und Wiederholungen aus umgekehrtem Winkel, so daß Sie eine umfassende Sicht auf die Beschaffenheit des Geländes erhalten.

Die "InstaView"-Kursnavigation in Echtzeit dokumentiert die Kontur jedes Lochs, während die Ballkamera es Ihnen ermöglicht,

das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive zu betrachten. Außerdem kommt jetzt keine Langeweile mehr zwischen den

Schlägen auf, da Ladezeiten und Bildaufbau extrem beschleunigt worden sind. Jetzt steht Ihrem Aufstieg an die Spitze der

Tabelle nichts mehr im Weg. **Das Spiel hat sich geändert. Die Zukunft heißt PGA TOUR 96.**



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME

FURY³

Alles schon mal gesehen: Micro-softs Windows-Actionspiel »Fury«³ sieht trotz kleiner Verbesserungen dem guten alten »Terminal Velocity« zum Verwechseln ähnlich.

Déjà-vu-Erlebnisse bei Computerspielen soll es ja öfters geben. Im Fall »Fury« (sprich: »Fury Cube«) wird die Frage »Waher kenn' ich das denn?« schnell beantwortet: In Ausgabe 7/95 testeten wir die Shareware-Version eines Actionspiels namens »Terminal Velocity«, dessen Patentschiff für Microsofts Windows-Neuheit unübersehbar ist. Immerhin haben die Programmierer von Bill Gates die Zeit genutzt, um einige Verbesserungen einzubauen.

Die Hintergrundstory ist angesichts des simplen Spielinhalts relativ kompliziert: Bianische Superkämpfer, einst als Helfer der Bevölkerung Terrans gezüchtet, verfallen dem Größenwahn und revoltieren. In blutigen Kämpfen werden aber nicht alle vernichtet, sondern ein kleines Häuflein startet von einem nahen Planeten den Rachefeldzug gegen die Koalition, die sie vertrieb. Die vielversprechenden Pläne der bianischen Kämpfer muß der Spieler an Bord seines Gleiters stoppen.

Mit Ihrem Gefährt sausen Sie über langgezogene Hügel, tiefe Schluchten und hohe Berge, immer umringt von Schwärmen aggressiver Raumschiffe. Ihre Einsatzaufgaben zeigt die Infoleiste am oberen Bildschirmrand an, was auch der Entfernungsmesser zu sehen ist. Damit orientiert man sich in den sehr

großen Levels, denn die strategische Karte alleine reicht nicht aus. Meist müssen Sie diverse Checkpoints abklappern und große Ziele zerstören. Zwischen den einzelnen Stationen gibt es aber auch kleinere Gebäude



Die Missionsbesprechungen zeigen die einzelnen Ziele grafisch an



Die mit langen Tentakeln bewehrten Endgegner sind ziemlich horre Brocken



In den engen Tunnels wird das Manövrieren anstrengend

und Anlagen, die nach ihrer Vernichtung einen wertvollen Bonus springen lassen.

Neben einem Turbo, mit dem Sie den Gegnern davonbrausen, gibt es Nachrüstsätze für die insgesamt sieben Waffensysteme, die von starken Lasern bis zu durchschlagenden Raketen reichen. Angesichts der Unmengen an Feinden sollten Sie nicht wild mit den stärksten Wummen drauflosballern. Es genügt, kleinere Gegner mit schwächeren Waffen zu attackieren und so kostbare Munition zu sparen.

Hin und wieder stoßen Sie auf Tunnel, die sich im Boden oder an Berghängen verbergen. Damit gelangen Sie nicht nur an

florian stangl

Eine Revolution in Sachen 3D-Action ist Fury sicher nicht. Dazu ist das Design der Levels zu bieder und eintrübig, die Grafik nicht annähernd so faszinierend wie die Konkurrenz von »Descent« oder »Magic Carpet 2«. Wer gerne ohne große Überlegungen das Dauerfeuer eröffnet, mag diesem leicht verbesserten Ableger von »Terminal Velocity« einen

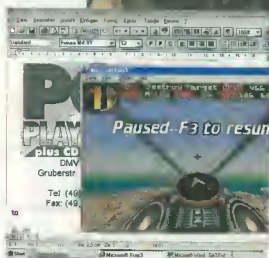
gewissen Reiz abgewinnen. Immerhin läßt sich auf den großzügig bemessenen Planeten allerbhand zerstören. Auf die Dauer reicht das aber nicht aus, um den Spieler ernsthaft zu fesseln. Die kleinen Verbesserungen gegenüber Apogees DOS-Spiel rechtfertigen eine geringfügige Aufwertung. Der größere Detailreichtum von Fury ging auf Kosten der Geschwindigkeit.



Bein-
druckende
Explosio-
nen sind
der Lohn
für gut-
gezielte
Schüsse



Die strategische Karte verschafft mehr Überblick und war in »Terminal Velocity« nicht vorhanden



»Fury« läuft unter allen Windows-Versionen ab 3.1

eine weit entfernte Stelle des Planeten, sondern können auch diverse Extras aufsammeln. Allerdings haben es die engen Röhren in sich, denn neben ziesicheren Feindgleitern gibt es Versprünge, Engstellen, sich schließende Schatts und sogar riesige Ventilatoren, die gerne kleine Gleiter zerfetzen. Damit Sie im Gewimmel der Gegner in den höheren Schwierigkeitsgraden eine Chance haben, sollten Sie einen analogen Joystick benutzen. Die Tastatur ist zwar durchaus brauchbar, aber zu ungenau für exaktes Zielen und verschwendet sa Munition, ohne die Sie gegen die Endgegner auf verlorenem Posten stehen. Die riesigen Superfeinde können eine ganze Menge einstecken und nach mehr austeilen; wer seine starken Waffen an wehrlose Gebäude verschwendet hat, zieht hier unweigerlich den Kürzeren.

Microsoft hat neben der alten Hintergrundstory auch ein paar Schwächen von Terminal Velocity ausgemerzt. Sa ersetzt eine richtige Karte die verwirrenden bunten Pünktchen, die im Hintergrund verschwimmen. Im Gegensatz zur Vallerian von Terminal Velocity besitzt Fury³ nur acht Welten, also eine weni-

ger. Dafür gibt es deutlich mehr zu zerstören, sowohl an Missionszielen als auch an sonstigen Einrichtungen.

Neben dem Sound, der auf Wunsch mit einer eindrucksvollen Option für räumlichen Klang überarbeitet. Die 3D-Engine sieht zwar identisch aus, doch über den neuen Texturen für die Planeten ballert man nun auf neu designte Gegner. Diese sind nicht wie für Terminal Velocity mit der Hand gemalt, sondern stammen aus einem Ray-Tracing-Programm. Die gerenderten Modelle wurden zu Bitmaps konvertiert und verzieren nun die Polygon-Raumschiffe, die ein Stück schöner aussehen als die des Konkurrenten van Apogee. Außerdem läuft Fury³ unter Windows-Versionen ab 3.1, also auch unter Windows 95. Während des Spiels dürfen Sie die Konfiguration jederzeit ändern. Das Abschalten von Details oder ein Anpassen des Sounds ist somit problemlos möglich. (fs)



im wettbewerb

Gegen die 3D-Boliden Magic Carpet 2 und Descent kommt Microsafts Ballerspiel nicht an. Bei beiden Programmen stimmen Grafik, Leveldesign und die Gegnerintelligenz, was den Spieler deutlich länger motiviert.

Eine flotte 2D-Alternative bietet das Arcade-mäßige Raptor, bei dem sich die Abwechslung auf Dauer aber in Grenzen hält. Das Vorbild von Fury³, Terminal Velocity, hat etwas weniger zu bieten als das Windows-Spiel.

Magic Carpet 2	90
Descent	90
Raptor	71
FURY ³	67
Terminal Velocity	66

370 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
 ↳ 1024 x 768 Pixel
 ↳ Hi-/Transcolor
 ↳ S'Blaster Mono
 ↳ S'Blaster Stereo
 ↳ General MIDI
 ↳ Gravis Ultrasound
 ↳ CD-Audio
 ↳ AWE 32

Spieler-Typ:	Actionspiel	Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Microsoft	Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 120,-	Festplatteplatz:	ca. 5-55 MByte
Kopierschutz:	CD-Abfrage	CD-Belagung:	ca. 110 MByte
Spieltext:	Englisch; leicht	Anzahl Spieler:	1
Sprachausgabe:	-		
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene		
Bedienung:	Gut		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Gut		



WHOOOP

Bunt, bunter, am ädesten: Wenn man ein mageres Actionspiel mit dem Prädikat »Speziell für Kinder« tarnt, wird es dadurch auch nicht unterhaltsamer.

Ach, wie furchtbar: Auf einem kurzen Trip durchs All geraten Xedi und seine fünf kleinen Weltraumpfadfinder in den Bann des bösen Magiers, der mit seinem Wirbelsturm die Jungspunde entführt. Da der Übeltäter ein Magier des »Whooop« ist, heißt kurzerhand auch das Weltraum-Actionspiel so, in dem Sie die fünf Kleinen befreien müssen. Damit die mickrigen vier Welten mit je drei Levels und einem Endgegner nicht zu kleinlich erscheinen, dachte man sich augenscheinlich bei Rainbow Kids, daß der Slogan »kinderfreundliche Grafiken und Steuerung« für Milde bei hartherzigen Spieletestern sorgen würde...

»Whooop« ist ein senkrecht scrollendes Bollerspiel, bei dem Sie die als Raumschiff fungierende Spielfigur Xedi über den gesamten Bildschirm bewegen dürfen. Van oben fliegen oder torkeln die unterschiedlichsten Gegner auf Sie zu, die nicht nur auf Kallisationskurs gehen, sondern auch wild um sich schießen. Mit vier Waffensystemen versucht man, sich diese vom Leib zu halten. Nicht nur die Gegner könnten den Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser entsprungen sein, auch der gemächlich-sonst scrollende Hintergrund wurde wohl von einer Kinderzimmeroptete inspiriert.

florian stangl

Die Spielidee von »Whooop« hat mittlerweile fast schon antiquarischen Wert; eine knallbunte Kuckucksuhr im Kinderzimmer könnte nicht kauziger wirken. Technisch ist das Programm wenigstens solide: Das Scrolling ist sauber, die Kallisationsabfrage lediglich exakt und die Steuerung nach brauchbar.

Ein für Erwachsene zu dünnes Spiel mit dem »für Kinder«-Sticker aufwerten zu wollen, stößt dagegen auf Unverständnis. Die bunte und zudem unübersichtliche Grafik hilft

den Kids auch nichts, wenn Whooop an sich eher äde ist. Ein paar Gegner, wenig einfallsreiche Extras und mickrige Endgegner sind selbst Einsteigern zu dürftig.

Ungabte PC-Besitzer zucken Whooop in einer guten Stunde durch; der jüngste Nachwuchs braucht im einfachen Schwierigkeitsgrad einen Tag – vorausgesetzt, er greift nicht vorher gelangweilt zum Reset-Knopf. Pädagogische Nebeneffekte ölo »Lernspiel« sind weit und breit nicht in Sicht.



Hilfe, wo ist der Gegner? Im bunten Forbenspiel geht die Übersicht schnell verloren.

Angriff der Killerei: Bei »Whooop« will Sie jeder in die Pfanne hauen.

Mit Maus, Joystick oder Tastatur laßt man sein Gefährt leidlich zwischen dem Geschloßhagel hindurch und versucht, im Getümmel der Angreifer nützliche Bonussympole aufzugabeln. Dadurch werden die Waffen in fünf Stufen ausgebaut, der Gleiter beweglicher und die Schutzschilde wieder aufgepöppelt. Gelegentlich belohnt sogar

ein zusätzliches Leben die gefährliche Sammellei. Die grafisch abwechslungsreichen Welten erinnern an Gärten, den Weltraum oder eine Burgenlandschaft und werden immer vertrackter. Herrscht zu Beginn noch freie Flugbahn, müssen Sie später gekonnt zwischen diversen Hindernissen manövrieren und salten sich nicht in eine Ecke drängen lassen. Jede Welt ist in drei Abschnitte unterteilt, an deren Ende Sie einen gefangenen Weltraumpfadfinder befreien. Ab dieser Stelle dürfen Sie nach dem Verlust eines Bildschirmlebens weitermachen; im schlimmsten Fall erwischt es Sie kurz davor und der ganze Level muß wiederholt werden. Am Ausgang jeder Welt wartet der Endgegner, der deutlich größer als seine Artgenossen ist und mehr Treffer einsteckt. Die bunte Grafik hebt sich zwar erfrischend vom üblichen Action-Einerlei ab, stellt den Spieler aber hin und wieder vor gravierende Probleme: Viele der farbenfrohen Gegner sind vor dem farbenfrohen Hintergrund kaum zu sehen. (fs)



whooop

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-Res/Mod
5-Blaster Mono
5-Blaster Stereo
Genera MIDI
Grove Ultrasound
CD-Audio
JWE 32

Spieler-Typ:	Actionspiel	Minimum:	386r (33 MHz), 4 MByte RAM
Hersteller:	Rainbow Kids	Emplion:	486r (50 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 60,-	Festplattentplatz:	ca. 7 MByte
Kopierschutz:	CD-Ablage	CD-Belegung:	ca. 7 MByte
Spieltext:	Deutsch; befriedigend	Anzahl Spieler:	1 – 2 (abwechselnd)
Sprachausgabe:	–		
Anspruch:	Für Einsteiger		
Bedienung:	Befriedigend		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Befriedigend		



SKAPHANDER

Bis data war Navigo eher in Sachen interaktive Lernspiele und Reiseführer unterwegs. Doch jetzt soll es auf eine gefährliche Actionreise gehen.

Da der Stammvater sämtlicher 3D-Baller-Clones bekanntlich zur Indizierung verdammt war, muß diese Gefahr stets als erste und gefährlichste Klippe von Nachkömmlingen umschifft werden. So begibt sich der Spieler in der neuen Action-Offerte von Navigo nicht auf die bluttriefende Jagd nach Monstern und Kantsorten, sondern düst in einem virtuellen Virenräumer namens »Skaphander« durch verseuchte Computernetze. Denn wichtige Dinge wie Klima, Verkehr, Energie oder Nahrung hängen von den Hauptcomputern ab und so tut ein tüchtiger Virendoktor zur Weltenrettung Not. In einer über 15 Levels gehenden Hatz mit drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden erhält der Spieler jeweils zu Beginn der Stufe seinen Missionsauftrag. Mal ist der falsche IRQ eingestellt, mal qualmt's auf dem Motherboard oder fehlende Jumper führen zu unangenehmen Störungen. Also scrollt der Cyberpilat in Echtzeit mouse-, joystick- oder (am besten) tastaturgesteuert durchs Netz.

Auf dem Skaphander ist Platz für diverses Zubehör, das jedoch

erst im Spielverlauf gefunden werden muß. Dabei sind weder Zwilling's-Debugger, Doppel-Eraser oder die Zeitbomben (die hier stilgerecht »Breakpoints« heißen) entbehrlich. Einige der besonders fiesen Bugs, im schicken



Ist einer der aggressiven Viren mit dem Zwilling's-Debugger eliminiert, bleibt nur noch ein Häufchen Schrott am Boden zurück.

Hirschköfer-Outfit gezeichnet, lassen sich nur mittels »Sub-Light« aufspüren, ohne welches manche Mission nicht zu schaffen sind. Ist ein Schutzschild ergattert, werden sogar Touchfahrten ohne technisches KO überstanden.

Die angriffslustig herumschwirrenden, sternförmigen Viren schwächen natürlich die Energie und müssen schnelligst durch gezielte Schüsse eliminiert werden, andernfalls droht das verfrühte Aus. Auch diverse Fallen und ungeschützte Bäder in Iovortig gefüllten Kanälen führen höhnisch kommentiert zur Basisstation zurück. Zum Glück verhindert Speichern schlimmeres und ermöglicht den Wiedereinstieg am Ort der letzten Siche-



Bei Touchaktionen hilft der Schutzschild



Die Bugs machen hier ihrem Namen alle Ehre

monika stroschek

Was die Zutaten für einen gelungenen 3D-Ballerei angeht, benötigt der Skaphander nach ein paar Kurskorrekturen. Denn flattes Scrolling inklusive Seitwärts gleiten und bemüht abwechslungsreiches Leveldesign allein reichen nicht aus. Das manchmal notwendige hypergenaue Überfahren der Ziele z.B. für die Energieaufnahme und das vor mehrfarbigen Hintergründen schlicht erkennbare Automapping sind verbesserungsfähig. Ähnliches gilt auch für die recht spröde anmutenden Gegner, die zwar schnelle Positionswechsel wahrnehmen, aber nicht im geringsten für Spannung sorgen. Schade, daß die Atmosphäre steril und im Hinblick auf eine

drohende Zensur in jeder Hinsicht blutleer geblieben ist. In den erfreulich großen Levels wäre auch ohne Splatterargan jede Menge Platz für spannende und witzige Einfälle gewesen. Kämpfe und Hindernisse sind recht fair, aber langweilig geraten und könnten ein paar überraschende Elemente vertragen. Kaum verzeihlich ist allerdings, daß das Spiel zu gelegentlichen Abstürzen neigt, selbst dann, wenn keinerlei TSR geladen sind und auch genügend temporärer Speicher zum Auslagern auf der Festplatte bereitsteht. Hinweise auf potentielle Fehlerquellen (gipfelnd in: »Software Bug, sorry, nobody is perfect!«) sind da wenig tröstlich.



Beim Automapping ist nicht immer alles von der Karte sichtbar

rung. Zum Energie-Aufladen gibts pra Level eine feste Station oder herumliegende Batterie- und Datenpacks zum Aufsameln. Wer in den recht großen und weitverzweigten Levels, die sich teilweise über mehrere Ebenen erstrecken, verlarren geht, gewinnt via schlichtem Automapping neue Orientierung. Erst, wenn die Aufgabe komplett gelöst ist, gibt es den verdienten Erfolgsrepar und der Zugang zur nächsten Stufe wird frei.

Das Leveldesign entspricht gehobenem Durchschnitt. Breite Treppen, Schächte und große, bewegliche Plattformen sind nicht unbedingt neu, auch wenn der Dungeon aus wechselnden Blickwinkeln gesehen werden kann. Die Auflösung geht in Ordnung, eine Zoom-Option ermöglicht das Verkleinern und Vergrößern des Sichtfensters und man kann zwischen verschiedenen Scharfstellmodi wählen. Die optional abschaltbare Musik- und Geräuschkulisse ist weder hinreißend schön,

nach störend – ganz im Gegensatz zu den relativ langen Ladezeiten.

(ms)

Wenn der Michelangelo-Virus tobt...



skaphander – der auftrag

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi/Truecolor
- 5 Blaster Mono
- 5 Stereo Stereo
- Generall MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- AWK 32

Spieler-Typ: Action
Hersteller: Navigo
Ca.-Preis: DM 80,-
Knipperschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch
Sprachausgabe: Deutsch;
 kaum verständlich
Anspruch: Für Elstetiger und
 Fortgeschrittenen
Bedienung: Unbediend
Grafik: Bediend
Sound: Gefriedigend

Minimum: 496er (33 MHz),
 4 MByte RAM
Empfohlen: 496er (66 MHz),
 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 95 MByte
Anzahl Spieler: 1



Ökonomie



oder



Ökologie?

Stellen Sie sich vor, Sie könnten Landschaften beherrschen, die einige der größten Naturschätze der Welt enthalten. Wie würden Sie diese Macht einsetzen?

Würden Sie kämpfen, um die Existenz von bedrohten Arten und Regenwäldern zu sichern ... oder würden Sie die Reichtümer der Natur verkümmern lassen?

MAXIS **BOMICO**
 ENTERTAINMENT SOFTWARE

3-D ULTRA PINBALL

Sierra kann nicht nur Adventure-Serien breitwalzen, sondern auch recht kompetent Flipper produzieren. Mit grafischen Anleihen bei der Strategie-Gurke »Outpost« gelang eine futuristische Pinball-Simulation; Mini-3D-Szenen inclusive.

Auf drei Tischen dürfen sich bis zu vier Spieler im Wettbewerb um die Krone des Flipperkönigs streiten. Die Pinball-Maschinen sind einzeln anwählbar. Alternativ stellen Sie sich der besonderen Herausforderung, alle drei Teile zu spielen, wobei aber nur nach Erfüllen bestimmter Voraussetzungen von einem zum anderen gewarpt wird. Sind auch die Einstellungen wie Ballanzahl (3 oder 5) und Tastaturbelegung (auch Flippern per Maus ist möglich) gemacht, kann es losgehen.

Alle Flipper haben zwei wichtige technische Gemeinsamkeiten: es wird nicht gescrollt und sie bestehen alle aus einem Haupt- und zwei kleineren Nebentischen. Trotz aller grafischen und animationstechnischen Unterschiede entdeckt man beim Rahmen der zu erfüllenden Ziele gewisse Ähnlichkeiten. Auf jedem der drei Tische gilt es fünf sogenannte Herausforderungen zu bestehen, bei denen siebenmal hintereinander ein plötzlich irgendwo am Screen erscheinendes Ziel getroffen werden muß. Außerdem können Sie verborgene Levels finden sowie Premium- und Bonuspunkte erspielen. Hat man das geschafft, kommt man ins sogenannte »Operations Center«, wo über ein Menü Aktionen wie Warps zu anderen Tischen oder Extrakugeln ausgelöst werden.

Beim fairen »Colony«-Flipper ist das Outpost-Szenario am



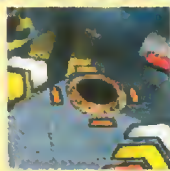
Hier fällt die Kugel gerade vom Seitentisch auf den Command-Post-Haupttisch zurück



Wird bei Colony der Weg auf den Seitentisch freigeschossen, gibt es tolle Explosionen



Erst wenn alle Premium-Punkte erreicht sind und aufleuchten...



...wird das Ziel für das Operation Center gezeigt.

Ist es getroffen, erhält man das Auswahlmenü für Extra Ball, Warps oder andere Boni.

monika stoeschek

Das ist ein Flipper nach modernem Geschmack: Statt ausufernder Optionen gibt's hier wirklich noch ein paar nette Überraschungen. Immer wieder taucht ein kleines Fahrzeug, ein neu freigegebenes Ziel, in der Render-Endsequenz gar ein Shuttle auf. Daß nicht gescrollt wird, ist halb so schlimm; man hat auch so genug zu tun, auf allen Tischen den Überblick zu behalten. Zugegeben, an einigen Stellen sind die Grafikdetails ziemlich winzig, aber besonders die tollen Animationen, Sprachausgabe und feine

Soundeffekte machen das wieder wett. Do die Tastatursteuerung (mit der Maus wird's zäh) recht ordentlich funktioniert und die Flipper größtenteils fair aufgebaut sind, kommt Lerne auf, immer wieder auf die Suche nach neuen Gags zu gehen. Die Dokumentation der Tische samt Tips im Online-Handbuch ist vorbildlich. Alte Pinball-Wizards mögen sich unterfordert fühlen und über zu wenig schwere Tische meckern. Was soll's: Hier ist einfach straffreies Flippern mit Spaß angesagt.



Multiballspiel am Minen-Flipper: Es erscheinen bis zu drei Kugeln gleichzeitig.

leichtesten auszumachen; die grauen, bauchigen Rundbauten sind unverkennbar. Das auffallendste an diesem Tisch ist der Gleiter, der in einem offenen Hangar steht. Folgerichtig werden Sie unmittelbar nach Spielstart per englischer Sprachausgabe dazu aufgefordert, ihn zweimal in Bewegung zu setzen und somit die ersten Sandermisssionen zu aktivieren. Dazu gehört unter anderem das Freilegen der Wege in die links und rechts befindlichen Nebentische.

Beim schwierigen »Mine«-Flipper fällt das Hauptaugenmerk auf die schienenartigen Rampen, die kreuz und quer über die Tische führen. Die Kugel wird von Lifts auf die höher liegenden Gleise gehievt und darf dort wie eine Lore kleine Bahnfahrten unternehmen. Der Spieler »transportiert« als Aufgabe beispielsweise gefährdetes Material in Lastenaufzügen an die Oberfläche.

Wie auf einem Kammandaposten sieht es in der Tat bei »Cammand Post« aus. Als Rampen dienen hier Verbindungsbrücken von einem Sektor der Kammandazentrale zur anderen. Dieser Flipper zeichnet sich durch elegante Warps der Kugel vom Seitentisch zum Haupttisch aus, in dessen Mitte sie anfangs auch ins Spiel gebracht wird. Bei einer der Challenges müssen Sie ein pulsierendes Atomziel treffen, das siebenmal an unerwarteten Stellen auftaucht. Dieser Tisch hat die physikalisch beste Umsetzung und spielt sich am flüssigsten. (ms)

Fabriken



oder



Pflanzen?

Stellen Sie sich vor, Sie könnten Landschaften beherrschen, die einige der größten Naturschätze der Welt enthalten. Wie würden Sie diese Macht einsetzen?

Würden Sie alles tun, um die natürliche Umgebung vor jeglichem Eingriff zu bewahren ... oder würden Sie Entwicklungsteams schicken, um die Umwelt gnadelos auszubuten?

3D ultra pinball

→ 320 x 200 Pixel
→ 640 x 480 Pixel
→ 800 x 600 Pixel

→ Hi / Versorler
→ S'Blaster Mono
→ S'Blaster Stereo

→ General MIDI
→ Games Ultrasound
→ CD-Audio

Spieler-Typ: Flipper

Hersteller: Sierra

Cn.-Preis: DM 100,-

Kopierschutz: CD-Abfrage

Spielzeit: Englisch; wenig

Sprachausgabe: Englisch; gut

Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene

Bedienung: Gut

Grafik: Befriedigend

Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 60 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 4 (abwechselnd)



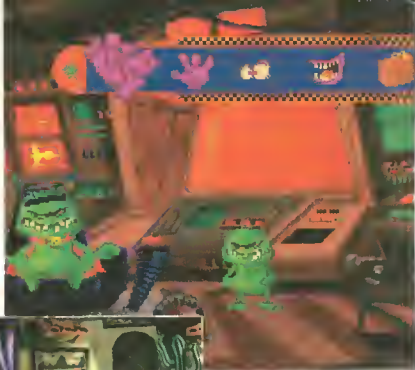
CHEWY

ESCAPE FROM F5

Es muß nicht immer Battle Isle sein: Blue Byte entdeckt die Liebe zum Grafik-Adventure. Putzheld Chewy erforscht abenteuerliche Gefilde der ka(s)mischen Art.

Chewy ist ein Außerirdischer, dessen Freund Clint die bösen Barx verärgert hat. Denen stilblize er den roten Glump weg, seines Zeichens eine Art Wunderstein. Nach dem Coup wollen die beiden sich mit ihren Raumflitzern im Bumperfeld treffen. Doch dorus wird nichts, denn Clint kann zwar die feindlichen Barx-Verfolger abschütteln, geröt ober über ein Dimensionstar versehentlich auf die Erde – ausgerechnet zur Zeit der alten Incos! Klor, daß Chewy versucht, seinen Kumpel zu finden.

Also dirigiert der Spieler den Außerirdischen bei seiner obentuerlichen Suche mittels animiertem Mauszeiger (grob-schendes Händchen, latschende Füße, laberndes Gebiß oder glatzende Augen) über den Screen. Die jeweils gewünschte Tätigkeit muß über eine Ikonleiste angewählt werden, die durch rechten Mousclick erscheint und in der auch Spei-



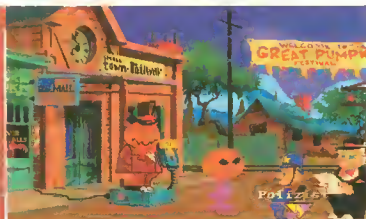
Auf F5 macht unser rosa Held Chewy den Barx ganz schön zu schaffen. Am oberen Bildrand ist die Ikonleiste zu sehen.

◀ In Amazonen ist einiges los



cheroption und Inventarzugriff untergebracht sind. Aktionsströchtige Orte und Objekte werden auf Cursor-Berührung namentlich eingeblenet und entlocken einmal beklückt dem guten Chewy einen situationsbedingt mehr oder weniger informativen Kommentor. Bei einigen Rätseln müssen Sie Objekte im Inventor miteinander verbinden. Sowohl Musik als auch deutsche Sprochausgabe sind abschaltbar.

Do die Räume nicht mit vielen überflüssigen Mini-Details überladen sind, bleibt Ihnen pixelgenoues Scannen der Hintergrundgrafik erspart. Auf manchen Bildern wird gescrallt, mögliche Ausgänge zeigt stets ein grüner Pfeil an. Erst wenn in den Räumen eines Schauplatzes alles erledigt ist, geht es weiter zum nächsten. Man übersieht also nichts wichtiges und der Hauptdarsteller kann auch nicht sterben. Das gilt auch für seine Feinde: Chewy ist eine friedliche Angelegenheit und somit durchaus kinderfreundlich. Weder kinderleicht, noch übermäßig anspruchsvoll sind die Rätsel aus-



Chewy muß sich mehrmals verkleiden: In Small Town tritt er im Kürbiskostüm auf...



...und in Big Town als richtiger Rocker!

monika stoschek

Dieses Programm ist der Beweis dafür, daß auch deutschsprachige Abenteuerspiele durchaus witzig sein können, ohne ins Peinliche abzugleiten. Vor allem jüngere Spieler werden an dem schlagfertigen Außerirdischen ihre Freude haben. Doch auch gestandene Abenteurer können sich dem Charme des witzig animierten Alien-Zwergs nicht ganz entziehen, wenn sie sich ein kindliches Gemüt bewahrt haben. Chewys Humor ist frischer als der seiner deutschen Abenteuerkollegen und die Story hat mehr Drive. Unterstützt

werden die flotten Sprüche durch die trickfilmartigen Zwischensequenzen. Nur der übergroße Cursor ist manchmal schwer an der gewünschten Stelle zu plazieren, wenn Personen oder Objekte nah beisammenstehen. Die Schauplätze sind abwechslungsreich gestaltet, aber die Abenteuerreise ist etwas kurz ausgefallen. Ein paar komplexe Schlenker im Handlungsverlauf und bei den Puzzles hätten gut getan. Für Einsteiger OK, doch Adventure-Profis ist der Anspruch etwas zu light.



Chewys Ankunft in Ghost Town

gefallen. Kleine Ungereimtheiten halten sich in Grenzen: Sa kann unser Held ein Seil nur an einer bestimmten Stelle erklimmen, obwohl es an mehreren Stellen zugänglich wäre.

Die Ausgestaltung der Locations in Comic-Grafik und vor allem die Animation der Spielfigur sind gut gelungen, so daß Anleihen beim Day of the Tentacle-Grafikstil durchaus verzeihlich sind. Der eingebaute Cut-Scene-Player ermöglicht zudem, bereits gespielte Zwischensequenzen erneut anzuschauen, was außer zur Unterhaltung auch als Gedächtnisstütze dienen kann. Die Steuerung über die Ican-Leiste klappt zwar passabel, hätte aber vereinfacht werden können, indem der Ican-Wechsel ohne Leiste einfach via rechten Mausklick erfolgt wäre. (ms)



Im Inventar kann man sich jedes Objekt genau beschreiben lassen

chewy — escape from F5

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-/Transcolor
S'Blaster Mono
5'Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD Audio
AWE 32

Spiele-Typ: Grafik-Adventure
Hersteller: Blue Byte
Ca. Preis: DM 100,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Anspruch: Für Einsteiger
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Gut
Sound: Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfehlung: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 18 MByte
CD-Belegung: ca. 400 MByte
Anzahl Spieler: 1

Die Entscheidung liegt ganz allein in Ihren Händen

Vergessen Sie den König des Dschungels. Mit SimIsle sind Sie der König des Waldes – des Regenwaldes. Aber seien Sie auf der Hut! Bergarbeiter, Wilderer, bedrohte Arten, Touristen, Luftverschmutzer und Ökologen erschweren Ihre Arbeit auf den Inseln.

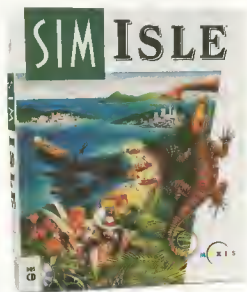
Messen Sie Ihre Macht an Außerirdischen und Ölkatastrophen, erkunden Sie weitläufige Küstenlandschaften und die Plateaus hoher Gebirgsketten. Benutzen Sie die 3-D Landkarte, um sich in die Tiefen des Regenwaldes zu zoomen.

Unterstützt durch ein Team von Spezialagenten, machen Sie sich auf die Reise, um herausfordernde Missionen zu erfüllen und über das Schicksal von mehr als 25 tropischen Inseln zu entscheiden.

Sorgen Sie für das Gleichgewicht zwischen Ökologie und Ökonomie. Letztendlich liegt es an Ihnen, wer überlebt und wer ausstirbt.

FEATURES

- Übernehmen Sie herausfordernde Missionen auf über 25 verschiedenen Inseln, oder setzen Sie sich Ihre eigenen Ziele im "free-form" Modus
- 500-seitiges Notizbuch mit Hintergrundinformationen, atemberaubenden Fotografien und Zeichnungen
- Umfangreiches Filmmaterial wurde von Network Earth™, einer schon mehrfach preisgekrönten Umwelt-Serie, zur Verfügung gestellt



Im Exklusiv-Vertrieb von



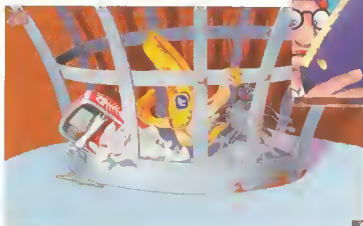
SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN

PC DOS CD-ROM, IBM 486 oder höher,
MS-DOS 5.0 oder höher, 8 MB RAM,
CD-ROM Laufwerk, Microsoft Mouse

ARCHIBALD APPLEBROOK'S ADVENTURE

Software 2000 gönnt sich nach seiner Unternehmertätigkeit im Bauläwen eine Verschnaufpause und begibt sich auf geruhsamere Abenteuerpfade.

Das neue Abenteuerspiel von Software 2000 läßt im intra kräftig frästeln: Wir sehen eine Forschertruppe mit Schlittenhunden, die hoch im Norden unterwegs durch Eis und Schnee ist. Als die Gruppe auf einen Berg klettert, gerät sie in eine Art ausgebauten Krater. Dort sieht man nur noch, wie sie von einem behaarten Manster bedrängt wird. Inwiefern der Bibliotheksangestellte Archibald Applebrook etwas damit zu tun hat, stellt sich erst im Spielverlauf heraus. Klar, daß Hauptdarsteller Archibald bei einem derart »gefährlichen« Beruf eher zum Antiheld taugt, der



Rollentausch: Einige Puzzles lösen Sie aus der Perspektive einer kleinen Spinne.

monika stoschek

Ein deutsches Adventure mit viel Humor – konnte das gutgehen? Spätestens wenn die Spielfigur zum dritten Mal über das Kuhfell gestapelt ist und der Kuhkopf muht, muß man sich zum Lächeln zwingen. Nichts gegen einen Antihelden, aber die »Ich-bin-ja-nur-ein-ormer-kleiner-Loser-Nummer« ist spätestens seit »Lorry 5« ausgelutscht. Da lösen selbst noch so brave Grafik und ungelegene Animationen der Haufffigur kein Mitleid mehr aus. Na ja, die Rätsel stellen zwar nicht den Gipfel der Herausforderung dar, sind aber

zumindest halbwegs logisch. Nur die Suche nach pixelkleinen Gegenständen stört gelegentlich. Die deutsche Sprachausgabe ist arg bemüht witzig, aber OK. Die Musik ist durchsichtlich und nervt wenigstens nicht. Schade, daß die Grafik aus dem hübschem Zeichentrick-Intra im Spiel nicht beibehalten wurde, denn irgendwie wirkt das Ganze ein wenig alibacken. Alles in allem eher ein Programm für die jüngeren Spieler. Hartgesessene Adventure-Freunde jedoch werden sich schnell knackigere Rätsel (und Helden!) suchen.



Archi verliebt sich bald. Aber eher es mit dieser Reporter-Maid voll ins Abenteuer geht, muß er die Klingel reparieren.

zunächst nur vom großen Abenteuer träumt. Entsprechend talpatschig benimmt er sich denn auch in seinem Schattenrack, wenn Sie ihn mausgesteuert durch die verschiedenen Räume schicken. In denen sind die alltäglichen Abenteueraufgaben zu bewältigen, also Gegenstände einsammeln und am richtigen Ort benutzen. Desweiteren müssen sie in Multiple-Choice-Gesprächen den übrigen Charakteren Informationen entlocken oder sie zu etwas überreden. Es wird nicht geschrallt, sondern umgeschaltet, wenn die Spielfigur den Bildrand erreicht. Der Cursor macht bei Berührung auf interessante Gegenstände aufmerksam. Diese offenbaren auf Klick ein Menü mit den situationsbedingt bestehenden Einsatzmöglichkeiten wie z.B. nehmen, öffnen, benutzen oder drücken. Zugunsten der Bildgröße wurde auf eine ständig sichtbare Steuerleiste verzichtet, sie wird per Mausklick geöffnet und affiert dann das Inventar.

(ms)

archibald applebrook's adventure

▶ 320 x 200 Pixel
▶ 640 x 480 Pixel
▶ 1078 x 168 Pixel
▶ Hi-Resolution
▶ S'Blaster Mono
▶ 5 Blaster Stereo
▶ General MIDI
▶ Gravis Ultrasound
▶ CD-Audio
▶ AWE 32

<p> Spieler-Typ: Grafik-Adventure Hersteller: Software 2000 Ca.-Preis: DM 100,- Kopierschutz: CD-Ablage Spieltext: Deutsch Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend Anspruch: Für Einsteiger Bedienung: Befriedigend Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend </p>	<p> Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 5 MByte CD-Belegung: ca. 260 MByte Anzahl Spieler: 1 </p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

More SIMs – More Fun

Jedes SIM eine neue Herausforderung!

Die komplette Range der faszinierenden
Simulationen für Städteplanung,
Zivilisationsentwicklung und
Naturphänomene.



Mit über 5 Millionen verkauften
Exemplaren stellt die SIM-Range
die erfolgreichste Simulations-
spiel-Serie der Welt dar.

International mehrfach ausgezeichnet.
Überzeugen Sie sich selbst!

Alle Spiele komplett in Deutsch
auf PC und CD ROM.

Im Exklusiv-Vertrieb von



**Die komplette Range der SIM-Spiele auf einen Blick.
Ab November im Handel. Im neuen SIM-Fun-Center.**

ALBION

Das deutsche Programmier-Urgestein Erik Siman setzt in seinem neuen Opus auf spielerische Substanz: Albion bietet eine komplexe Story, viele Dialoge und ein taktisches Kampfsystem.

Im Jahr 2227 ist es soweit: Ein Menschheitsraum wird wahr, als Wissenschaftler eher zufällig einen Hyperantrieb erfinden, mit dem es möglich ist, schneller als das Licht zu reisen. Im Zuge dadurch ausgelöster Forschungsaktivitäten zwecks Ausbeutung der Galaxis wird das Riesenraumschiff Taranta in Richtung des Planeten »Nugget« dirigiert.

Das Erkundungs-Shuttle soll von einem Piloten namens Tam Driscoll geflogen werden, in dessen Rolle der Spieler noch an Bord des Mutterschiffs schlüpf. Eine überraschende Wendung läßt den guten Mann dann zum haffnungsvalen Reiter des ganzen Planeten werden.

Da der Hauptakteur zu Spielbeginn feststeht, entfällt das Kapitalcharaktergenerierung bei »Albion« komplett. Sie lenken am Anfang Tom Driscoll als einziges Partymitglied durch die Gegend. Die anderen Mitstreiter kommen erst nach und nach hinzu. Die Party kann ins-



In der Wüste weht (gut hörbar) ein rauher Wind über die Sanddünen



Dialoge mit anderen Spielfiguren sind oft eine etwas langwierige Angelegenheit

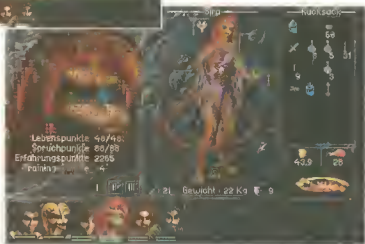
gesamt sechs Mitglieder haben, wobei sich an die zehn potentielle Mitkämpfer im weiteren Spielverlauf anbieten. Der jeweilige Anführer der Gruppe wird dann varangeschickt. Das gilt besonders am isometrischen Überland-Screen, da hier die Akteure brav im Gänsemarsch hintereinander herlaufen. In Städten oder Dungeons wird hingegen auf 3D-Grafik umgeschaltet, so

daß man alles aus Sicht der Party sieht. Mit der linken Maustaste steuern Sie die Spielfigur, mit der rechten leiten Sie über Pop-Up-Menüs Aktionen ein. Das Aktionsmenü bietet der Situation angepaßte Tätigkeiten wie: manipulieren, Gegenstand verwenden, etc.

Der Balken für die Lebenspunkte ist ständig unterhalb des Hauptbildschirms zu sehen ist; bei zauberhaften Charakteren kommt zusätzlich einer für Magiereserven dazu. Für weitere Informationen über die Partymitglieder rufen Sie den Charakterbildschirm auf. Er zeigt Ausrüstung und Rucksack-Inhalt, beides ist durch Gewicht und Anzahl der Slots zum Ablegen begrenzt. Das linke Drittel des Bildschirms ist in drei Sub-Screens unterteilt, die auf Klick Infos über Charakterwerte, Fähigkeiten und Körperkonditionen offenbaren. Die



Das Dschungelszenario präsentiert sich im schönsten Fleurap-Grün



Am Charakterbildschirm kann man sich auch Infos über mitgeschleppte Gegenstände ansehen



im wettbewerb

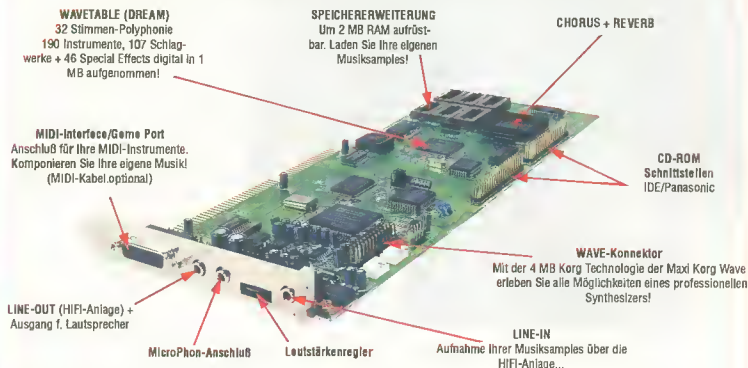
Magere Zeiten für Rollenspieler – da kommt Albion gerade recht. Es schließt fast zu Attics ausgreiftem zweitem »DSA«-Spiel »Sternenschweif« auf. In punkto Atmosphäre und Design-Feinschiff macht Übervater Ultima dem Nachwuchs allerdings immer noch was vor. Recht schwere Taktikkämpfe en masse bietet auch das zweite »Dark Sun«-Rollenspiel von SSI. Das flatte Al Qadim ist mit seinen Action-Kämpfen hingegen für Einsteiger die bessere Wahl.

Pagan – Ultimo 8	89
Sternenschweif	75
ALBION	75
Al Qadim	74
Dark Sun 2 –	
Woke of the Ravager	72

MULTIMEDIA by GUILLEMOT: NUR VOM FEINSTEN...

MAXI SOUND 32 WAVE FX

Endlich echte Musikinstrumente in Ihrem PC!



Inkl.: MIDISOFT Recording Session und Sound Impression für Windows + Sequenzer Cakewalk Express. (Handbücher und Software werden in deutscher Sprache geliefert)
Kompatibilität: Windows 95 und 3.1, General Midi, Sound Blaster, Wave Blaster, MPU 401, MPC 3 ...

MAXI SOUND 32 WAVE FX bietet Ihnen alle Vorteile der letzten technologischen Entwicklung. Hochwertige Tonwiedergabe durch Wavetable-Synthese mit 32 Stimmen-Polyphonie, Chorus und Reverb sowie über 300 Instrumente und Special Effects, verwandeln Ihren PC in ein Orchester. Durch das Maxi Korg Wave Upgrade wird die Maxi Sound 32 Wave FX zu einem professionellen Synthesizer, der Ihrer musikalischen Fantasie keine Grenzen mehr setzt!

unverb. Preisempf. DM 289,...

Multimedia - All In One : MAXI SOUND CD 32 4X



GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr
Tele 0 208 47 95 38 Fax 0 208 47 95 03

F: GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY
Tel: (33) 59 08 30 88 Fax (33) 59 08 94 17
Schweiz: +41 31 859 01 16
CP 126 1000 LAUSANNE 19
Tel: (41) 31 859 01 16

Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.
Alle genannten Marken und eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten. Fotos und unvollständiger Inhalt, Preise und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt und Preise nur in Deutschland gültig! Preise inklusive der gesetzlichen MwSt.



Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über Ihre Produkte
Ich bin: Händler ☐ Enduser ☐
Name: Vorname:
Firma:
Str.:
Ort:
PLZ: Tel.:
Coupon retourneren an: GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Aktienstr. 62 45473 Mülheim/Ruhr



Das erste 3D-Szenario betrifft man noch an Bord des Mutterschiffs

Im Hafen dieser 3D-Stadt dümmert es bereits

Talente beziehen sich z.B. auf Angriffsstärken oder Diebeskünste. Unsere Gruppe erlebt an der Planetenoberfläche Tag/Nacht-Rhythmen. In den Dungeons wird die Sehfähigkeit sowohl vom Equipment als auch von der jeweiligen Klasse der Mitglieder beeinflusst, da Katzenartige z.B. nachts besser sehen. In allen Szenarien gibt es Personen, die man freiwillig ansprechen darf und solche, denen man nicht aus dem Weg gehen kann, weil letztere die Story entscheidend vorantreiben. Von vier Standardausagen wird je nach Ge-

sprächspartner in Stichwarte weiterverzweigt. Dort kann bis zum Umfallen nachgefragt und am Ende der Liste sogar ein Begriff eingetippt werden. »Abgearbeitete« Stichwarte werden farblich markiert.

Die Erkundung des Planeten geht natürlich nicht völlig friedlich über die Bühne. Die Kämpfe werden taktisch detailliert in Runden abgewickelt. Zuerst müssen die Mitglieder auf dem Kampf-Screen möglichst günstig positioniert werden. Dann dürfen sie neben herkömmlichem Waffengebrauch mit ausgefallenen Zaubersprüchen über den Gegner herfallen. Immer vorausgesetzt natürlich, ihre Heldentruppe hat fleißig Stamina und Mana gestärkt. Der Katalog steigerbarer Fähigkeiten ist groß, sowohl Zauberer (wovon es vier unterschiedliche Klassen gibt) als auch Kämpfer müssen üben, um halbwegs eine Chance zu haben.

Man sollte sich vom grau im ersten Szenario nicht täuschen lassen – alle weiteren Spielabschnitte sind sehr bunt und detailreich gestaltet. Der Wechsel von 2D- zu 3D-Abschnitten geht halbwegs zügig vonstatten und auch die Steuerung klappt halbwegs vernünftig, nur zu viele Untermenüs hemmen gelegentlich ein wenig. Mittels Automapping wird die Orientierung in den 3D-Levels erleichtert. (ms)



Zuerst werden Kampfakt und -technik festgelegt...



...dann sehen Sie die Auswirkungen in Nahaufnahme

monika staschek

Wer ein Rollenspiel mit leicht konsumierbarem Storyverlauf, zackigen Echtzeitkämpfen und vielen gerenderten Sequenzen möchte, ist bei Albion an der falschen Adresse. Es ist was für Leute, die sich auf genaue Beschreibungen der Spiele-Welt einlassen und diese so intensiv wie möglich kennenlernen wollen. Das gilt auch für andere wichtige Programmenteile wie das Kampfsystem. Rollenspieler mit einer Vorliebe für ausgefeilte Taktiken werden ihren Spaß an den anspruchsvollen Klappereien haben. Wer am liebsten in fixer »Beholders«-

Manier echtzeitmäßig durch die Dungeons metzelt, könnte sich hingegen gelangweilt fühlen. Vor allem die sorgfältig ausgearbeiteten Szenarien sorgen für Atmosphäre. Die 3D-Abschnitte sind grafisch eindrucksvoll geraten. Nur die wie auf Schienen mechanisch herumsurrenden Personen kratzen am guten Eindruck. Albion stimmt sich gegen die Trends zur spielerischen Leichtigkeit. Ein grundsolides Rollenspiel deutscher Produktion, das Fans komplexer Hit-Point-Sagen zu schätzen wissen.



albion

■ 370 x 200 Pixel
→ 840 x 480 Pixel

→ 1024 x 768 Pixel
→ Hi-/Transfer

■ 5-Blaster Mono
→ 3-Blaster Stereo

■ General MIDI
→ Gravis Ultrasound

→ CD-Audio
→ AWE 32

Spieler-Typ:

Rollenspiel

Hersteller:

Blue Byte

Ca.-Preis:

DM 120,- DM

Kopierschutz:

CD-Abfrage

Spieltext:

Deutsch; gut

Sprachausgabe:

—

Anspruch:

Für Fortgeschrittene und Profis

Bedienung:

Befriedigend

Grafik:

Befriedigend

Sound:

Gut

Minimum: 486er (50 MHz),

8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz),

8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 3 MByte

CD-Belegung: ca. 140 MByte

Anzahl Spieler: 1

MILD POWER

M

TOBACCO SUGGESTED
BY THE U.S. DEPT. OF AGRICULTURE



JAVAANSE JONGENS

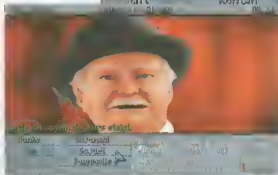
CLEARING HOUSE

Sie wallen nicht das Risiko eingehen, an die lebenswürdige Staatsanwaltschaft von Singapur ausgeliefert zu werden? Dann beschränken Sie sich beim Umgang mit Insider-Wissen und Warentermingeschäften lieber auf die kreuzbrave Computerbörse.

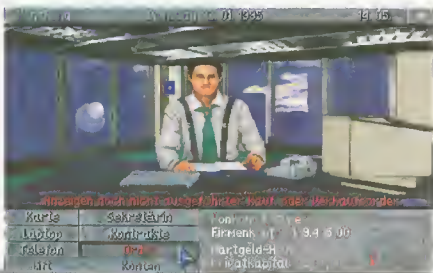
Zacken Sie mit Geld (das Sie nach gar nicht haben) an internationalen Börsen herum, dann spricht man von einem »Warentermingeschäft«. Geben Sie hingegen Geld, das Sie sauer erarbeitet haben, im Softwareladen leichtfertig aus, nennt man diese Transaktion »Kauf«. Ihr Kapital ist weg und kann keine Zinsen mehr einbringen. Das einzige, das jetzt womöglich wächst, ist die Staubschicht, welche sich in den nächsten Wochen auf der Spielepockung ansammelt.

»Clearing House« läßt Sie an internationalen Börsen um Kaufaktien für Kartoffeln, Schweinebühche und ähnlich spannende Güter dealen. Im Korrieremodus ist man um Mehrung von Firmenkapital und Privatgehalt aus. Je erfolgreicher der Jung-Zacker, desto größere Geldmengen darf er bewegen.

Sa viele Waren, sa wenig Rat. Wa kommt eigentlich dieses Insider-Wissen her? Bei Clearing House ist das ganz einfach: Zum einen kann man dem Wirtschaftsteil der Zeitung trauen oder belabert diverse Gestalten, die am Flughafen oder im Pub herumhängen. Mancher Zeitgenosse verrät ob Ihrer schönen blauen Augen seine Kursprognosen; andere Personen wallen



Anlagetips von wildfremden Menschen – vielleicht sollten Sie doch lieber Lotto spielen?



Bei soviel steifer Hochfinanz entbehrt die Grafik etwas Glanz

hingegen für die Tips bezahlt werden. Das Pendeln zwischen Broker-Büros, Banken, Flughafen und heimischer Firma wird durch Fahrsequenzen zur langwierigen Angelegenheit. Selbst innerhalb des Bürgebüdes können Sie nicht einfach per Mausklick in ein anderes Zimmer springen, nein, da muß schon eine Fahrstuhl-Animation her. Rechts oben

tickert eine Uhr den Spielverlauf herunter. Außerhalb der Öffnungszeiten müssen Sie vor verriegelten Börse- und Banktüren warten; die Kneipe macht hingegen erst um 17 Uhr auf. Durst ist schlimmer als Heimweh: Souverän flitzen Sie im weiteren Spielverlauf um die halbe Welt, um Ihre internationalen Transaktionen auszuweiten. Bis zu vier Spieler können um den schnöden Mammang rangeln. Die Stärke der Computergegner ist in drei Stufen einstellbar. High-Score-Listen verewigen die größten und effizientesten Raffer der Spielgeschichte. (hl)

heinz henhardt

Warentermingeschäfte sind bei weitem nicht so unterhaltsam wie »Manapoly«, sondern sturzlangweilig. Kann sein, daß beim Verjuben von echtem Geld genug Adrenalin-Kicks aufkommen; in simulierter Form sollte der Broker-Alltag nur mit Beipackzettel gereicht werden: Längeres Spielen kann Ihre geistige Frische beeinträchtigen. Da kann man positive Aspekte zusammenkratzen, wie man will: Clearing House ist ein blederes Nischenprodukt, das mir nur unwesentlich

mehr Spaß gemacht hat als meine Windows-95-Installation. Das umständliche Geldraffen in der abgehabenen Hochfinanzwelt ist mangels Ironie und Ideen sa fade wie ungesalzene Pammes. Für ambitionierte Sparkassen-Bedienstete und Handelsblatt-Abonnenten könnte ein Fitzelchen Unterhaltungswert rauspringen. Aber wer sich intensiv mit der Materie befaßt, bekommt bei »Capitalism« oder »A IV Network« mehr Komplexität und grafischen Feinschliff geboten.

clearing house

320 x 200 Pixel
 → 640 x 480 Pixel
 → 1024 x 768 Pixel
 → Hi-Tracker
 → 5-Blaster Mono
 → 5-Blaster Stereo
 → General MIDI
 → Creative MusicSource
 → CD-Audio
 → AWE 32

Spiel-Typ: Handelsspiel Hersteller: Max Design Ca.-Preis: DM 100,- Kapfelschutz: CD-Abfrage Spieltext: Deutsch; gut Sprachwahl: — Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene Bedienung: Ausreichend Grafik: Ausreichend Sound: Ausreichend	Minimum: 386er (25 MHz), 4 MByte RAM Empfohlen: 486er (25 MHz), 4 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 4 oder 28 MByte CD-Befugung: ca. 40 MByte + Audiotracks Anzahl Spieler: 1–4 (abwechselnd)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

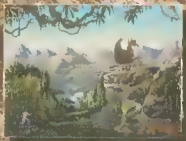
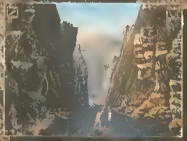
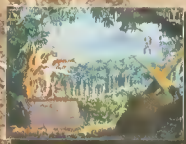
35

BERMUDA SYNDROME



EINE NEUE DIMENSION
DES ACTION ADVENTURES

über bermuda-dreieck abgeschossen - stop -
eingeborenen-angriff abgewehrt - stop
nettes girl gerettet - stop - alles ok
trotzdem merkwürdig - was zum teufel
machen all die dinosaurier hier...



- Über 240 Einzelobjekte, angeordnet mit einem Natteisen

- Hier auch: Welt der

- Dinosaurier, die in der Wasserwelt der vergessenen Stadt

- 60. 70. Jahre in fiktionalen 3D-Modellen

- archaische, stattete Zerkel, ein querschnitt

- archaischer 3D-Track

- Internet: <http://www.mnispark.com>

FÜR WINDOWS 95
& WINDOWS 3.1



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Statistikwerte im Dutzend billiger, ganze Hundertschaften von Spielern – aber die Anzahl der Gähner kann sich beim neuesten All-erwelts-Fußballmanager auch sehen lassen.

Auswendiger als die Tageskarte von »Onkel Iva« kennt der arme PC Player-Redakteur die Bestandteile jeder »neuen« Fußballmanager-Simulation. Wer glaubt, daß Spieltester ein jederzeit spaßiger Job ist, der werde mal mit dem Etikett des Experten für »Bundesliga Manager« & Co. behaftet; Bläß weil mir zwei, drei Vertreter dieser Sparte mal ernsthaft Spaß gemacht haben, muß ich jetzt mein Leben lang büßen. Unerbittlicher als neue Flipper prasseln Fußball-Strategiespiele ins Eingangsloch.

»Championship Manager 2« stammt von Damark. Sie betreiben einen beliebigen Club im englischen oder schottischen Fußballbetrieb. Alle Ergebnisse, Tabellen und Spieler von jedem Verein bis runter zur Provinzliga werden genau berechnet. So können Sie z.B. jederzeit nachvollziehen, wie der Moralwert des Ersatz-Linksaußen vom Tabellenverletzten der Dritten Liga aussieht. Zwischen den Spielplänen führt dieser Verwaltungsaufwand allerdings immer wieder zu sekundären Wartepausen.

Von dieser Detailbesessenheit zehrt das Programm. Die Funktionsfülle endet nämlich bei Aufstellung und Spielersuche; viel mehr strategische Entscheidungen haben Sie nicht zu fällen. Kann man z.B. bei »Hattrick«, »Bundesliga Manager« und Kansorten bis zur x-ten Pammesbude das Stadion zum Erlebnispark ausbauen, kommt hier die Baubranche zum Erliegen:



Höhepunkt des grafischen Schaffens: Die Texte, mit denen der Spielverlauf beschrieben wird, sind immerhin hauchauflassend.

Championship Manager 2 versagt uns solchen Expansionsdrang ebenso wie das Aushandeln von Sponsoren-Deals. Und wer sich schon so auf das Erscheinen von Werbe-Emblemen auf den Trikots seiner Superkicker gefreut hat, der sei in gewisser

Hinsicht getröstet: Eine grafische Umsetzung des Spielgeschehens findet streng genommen nicht statt. Zur Darstellung des Matchverlaufs dienen lediglich Texte Marke »Freistaß an der

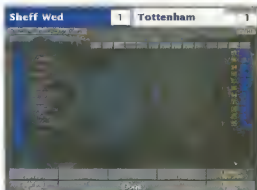
Strafraumgrenze«.

Damit die Phantasie des Spielers nicht überfordert wird, gibt es zumindest akustischen Beistand: Damark verpflichtete einen Sportreporter, der zum Geschehen passende Sätzchen murmelt. Der Kelch des größtmöglichen Unglücksfall in Form von Werner Hensch ging an uns vorbei; die Wahl des Sprechers fiel auf... Wolfgang Ley! Wenn sich

da kein spontaner Wiedererkennungsfunkte regen mag, helfen wir Ihrem Gedächtnis gerne ein wenig auf die Sprünge. Wolfgang Ley ist Reporter beim Spartensender »Euraspart«. Dach was darf er da kommentieren? Die Bundesliga läuft auf Sat1, die Champions League auf RTL und die Öffentlich-Rechtlichen feiern hinter jedem noch so zweitklassigen Pakalspiel



Prägnante Texte informieren über die Auswirkungen eines Mausclicks. Eine deutsche Version erscheint in Kürze.



Nach jedem Einsatz wird die Leistung unserer Jungs bewertet. Mit solchen Erkenntnissen gerüstet, teilen wir an den taktischen Nuancen der Mannschaftsaufstellung.

heinrich lenhardt

Abteilung »Mühe gegeben«: Die deutsche Version enthält statt englischer Teams die Vereine aus Bundesliga & Co. Neben den Bildschirmtexten wird auch die Sprachausgabe übersetzt, damit's keinen Atmosphäre-Malus gibt. Damit kommt Championship Manager 2 ins obere Mittelfeld, aber zu einer zwingenden Kaufempfehlung reicht es nicht aus. Fußballmanage-

ment-Fans bekommen zwar viel Spielerstatistiken und Aufstellungs-Paker geboten, doch das Rad wird hier nicht neu erfunden. Die Menüs sind übersichtlich und aufgeräumt, bieten aber nicht gerade viele Funktionen im Detail. Natürlich ist das alles nett spielbar und nicht bar jeglichen Unterhaltungswertes, aber diverse deutsche Konkurrenzprodukte haben einfach mehr drauf.

Hall of Fame

PGA TOUR GOLF

Anläßlich der Veröffentlichung von »PGA Tour '96«
blicken wir zurück in die Computergolf-Geschichte. Seit
den 80er Jahren findet in dieser Sportart ein Zweikampf zwischen
Access und Electronic Arts statt – ta be continued...

Alle Computergolf-Simulationen haben ihre Wurzeln in der Commodore-64 Ära. Die Firma Access machte in den 80ern zunächst durch ideologisch durchtränkte Actionspiele wie »Raid over Mascaw« van sich reden. Technisch waren diese 8-Bit-Titel bemerkenswert, doch die Bundesprüfstelle konnte sich an Feinheiten wie digitalisierten Rächlern nicht so recht erfreuen: Die Ballerargien landeten auf dem Index.

Umsa radikaler war die Kehrtwendung, die 1986 mit »Leader Board« beschränkt wurde. Hier simulierte Access die ausgesprochen friedliche Sportart Golf, bei der schlimmstenfalls kleine Happelhäuschen zu Schaden kommen, denen ein verirrter Ball den Eingang zum Bau einstellt.

Spielehistorisch viel relevanter waren Grafik und Steuerung, an denen sich alle anderen Golfprogramme bis zum heutigen Tag orientierten. Zum einen wurde die 3D-Ansicht des Platzes für jeden Abschlag neu berechnet; zum anderen mußte man mit geschickten Feuerknopf-Klicks eine rasch umhersausende Anzeige zum Stillstand bringen. Je dichter die sa festgelegten Stoppunkte an der Idealmarke lagen, desto stärker und gerader der Schlag.

Für den PC erschien erst Jahre später eine technisch nicht gerade berauschende Umsetzung von Leader Board. Bevar Access dann in den 90ern mit »Links« das Golf-Genre neu revalutinierte, kam Electronic Arts zum Zug. Das 1990 veröffentlichte »PGA Tour Golf« klate die Steuerungsidee von Leader Board. Dazu gab's 16-Farben-EGA-Grafik, vier Golfplätze und – Nuvum! – einen Turniermodus. Beim Ringen um Preisgelder und Welttranglisten-Position bekamen



Die 3D-Grafik vom Ur-PGA war nicht sonderlich komplex, aber fix. Selbst auf einem 286er gab's nur minimale Bildaufbau-Zeiten.

Sala-Spieler ein nettes Motivationspösterchen geboten. Bemerkenswert auch die sehr detaillierte Anzeige der Grün-Unebenheiten.

PGA entpuppte sich als das perfekte Einsteiger-Golf. Neben der soliden Steuerung war die Entschärfung der Platzbedingungen beachtenswert. Außer Sandbunkern lauerten nicht viele Gefahren auf dem Weg zur Fahne. Ernsthafte Baumbestände und Gebüsch kamen dann bei der nächsten Generation zum Zuge, die 1994 mit »PGA Tour Golf 486« das Licht der Öffentlichkeit erblickte. Erst var wenigen Wochen erschienen mit »PGA Tour '96« der jüngste und bislang beste Spröß der Serie. Der einsame Golf-Zweikampf zwischen Electronic Arts und Access geht indes weiter. Der sagenumwobene Links-Pra-Nachfolger soll 1996 erscheinen; die restliche Konkurrenz kommt hingegen nicht mit. Jüngere Golf-Versuche von Firmen wie Interplay, Ocean oder Empire entpuppten sich als spielerisch schwach. (hl)



Die besonderen Kennzeichen von PGA anna 1990: Die detaillierte Spezialansicht des Putting Green (unten) und der Turniermodus.

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...Electronic Arts bereits im Jahre 1987 seine erste Golf-Simulation für den PC veröffentlichte? »World Tour Golf« hatte den damals üblichen vierfarbigen CGA-Depressions-Laak. Das bewohnte Heinrich Lenhardt seinerzeit nicht var dralligen Äußerungen: »Auf einem PC ein tolles Spiel zu programmieren, ist bekanntlich nicht gerade eine der einfachsten Aufgaben...«
- ...seit der letztjährigen PGA-Version Steve Cartwright im Produktionsteam sitzt? Der Videospiele-Veteran programmierte in den frühen 80er Jahren Atari-Madellklassiker wie »Frost Biter«.
- ...in den letzten Jahren mehrere PGA-Module für das Sega Mega Drive erschienen? Die Galfserie gehört damit zu Electronic Arts' erfolgreichsten Ausflügen in die Videospiele-Welt.

Sport



85%  **Planar**

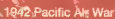
Formula One Grand Prix

87% **the future**

FIFA-International Soccer

90% PC Content in PC Games Market

Flug



82% Power Play

Fleet Defender

91% PC-100

Wings of Glory

80% PC Games

Business



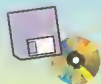
89%

Theme Park

92% Flowering & Aesthetics

Erhältlich für PO-CD.





Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buht!) bis 5 (Jubelt!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich
Lenhardt



Jörg
Longer



Florian
Stongl



Monika
Stoschek

T I T E L

	Heinrich Lenhardt	Jörg Longer	Florian Stongl	Monika Stoschek
ALBION	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
ALIEN ODYSSEY	★★	★★	★★★★	★★★★
ARCADE MANIA	★	★	★	★
ARCHIBALD APPLEBROOK'S ADV.	★	–	★★	★
CAESAR 2	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
CAPITALISM	★★★★	★★	★★★★	–
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	★★	★	★	★★
CHEWY – ESCAPE FROM F5	★★	★★	★★★★	★★★★
CLEARING HOUSE	★	★	★	★
FATAL RACING	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
FRANKENSTEIN THROUGH THE EYES	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
FURY ³	★★	★★	★★★★	★★
HEROES OF MIGHT & MAGIC	★★★★	★★★★★	★★	★★★★
LOADSTAR	★	★★	★★	★★
MONOPOLY	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
3D ULTRA PINBALL	★★★★	★★	★★	★★★★
QWIRKS	★★★★	★	★★★★	–
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	★★★★★	★★	★★	★★★★
SIM ISLE	★★	★★	★★	★★
SKAPHANDER	★	★	★	★★
STEEL PANTHERS	★	★★★★	★★	★★
TRANSPORT TYCOON DELUXE	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
TURRICAN 2	★★	★★	★★	★★★★
WETLANDS	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
WITCHAVEN	★★	★★★★	★★★★	★★
WHOOOP	★	★	★	★
WORMS	★★	★★	★★★★	★★
ZOOP	★★★★	★	★★★★★	★★★

– = Spiel konnte nicht bewertet werden

SpaceGames CD professional
Die besten Weltraum Action Spiele für Ihren PC. U.S.A. entbunden: Asteroid, Battle Star, Blastoids, Galaga, Major Stryker, Overkill, Spacebirds, Thunder Zone, Win Trek, usw.
Art.-Nr. S004... nur 14,90 DM

205 Games Edition 395
Die aktuellestung Spiele-CD 205 PD & Shareware Spiele aus den Bereichen Action, Abenteuer, Geschicklichkeitsspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, für DOS und Windows.
Art.-Nr. G005... nur 9,90 DM

Die Flight CD
Diese CD enthält mehr als 1000 Shareware- und Ad-Own, zum Microsoft Flugsimulator 4 und 5. Die zahlreichen Sounds machen das Fliegen zu einem Ohrschmaus.
Art.-Nr. D011... nur 22,90 DM

Night Owl 17
Die bekannteste Shareware-CD aus Amerika nun in der aktuellen Ausgabe. Enthält Burrows, Wurm, Spide, ChipArt, DTP, Fonts, Animationen, DPU, Dikties, Magazine, usw.
Art.-Nr. N001... nur 9,90 DM

Astronomie CD Professional
Diese CD enthält ausgewählte Programme zur Thema Astronomie wie z.B. Astrocalc, PC-Planetarium, Expert Astronomer, Lunar Eclipse, Solar System, PC Sonnenbahn, usw.
Art.-Nr. A003... nur 14,90 DM

Razor Mix Volume 4
CD-ROM mit 20 Programmen sowie Themenkita, Gellalter & Bezüge, Bank- & Postleitzahlen, Fax-Vorlagen, 25 MB Erotik 70 Treiber und erste Win 95-Programme.
Art.-Nr. R003... nur 17,90 DM

Razor Mix Volume 3
CD-ROM mit 40 Werbezeigen, brandneue Level- und Zusatz für Heretic, der brandneue Erotik Dr. Love, Tips & Tricks, Anwendungsprogramme und viele Treiber.
Art.-Nr. R001... nur 17,90 DM

Pinball CD professional
Auf dieser CD finden Sie folgende Flipper-spiele: Willi's Pinball, Super Arcade, Pinball Dreams 2, Pinball Phantasies, Silverball, Proter, Pinball, Jukebox und Spider Pinball.
Art.-Nr. P001... nur 14,90 DM

SportGames CD professional
Enthält Fußball, Basketball, Football, Golf, Baseball, Radsport und Turnierspiele. Lassen Sie sich dieses Sportspielpaket nicht entgehen.
Art.-Nr. S003... nur 14,90 DM

Megastorm Games Doppel-CD
Mehr als 100 Spiele für DOS, Windows und OS/2 erwarten Sie auf diesen 2 CD's. Action, Arcade, Abenteuer, Desktop, Brettspiele, Kartenspiele und 1 Miniclip-Game-CD.
Art.-Nr. M004... nur 29,90 DM

Communication II
Die Communication II enthält alles, was Sie für den erfolgreichen Start ins Online-Leben benötigen. Massensieve Programme für: BTX, ISDN, Internet, VoiceMail, Compuserve, usw.
Art.-Nr. C006... nur 49,90 DM

Soft World 95
95 Programme für Win 95 wie z.B. Betriebssystem, Datenmanagement, Program-mierung, Bürosoftware, Musik/Sound, Grafik, Bearbeitung, Freizeit, Treiber, Spiele, usw.
Art.-Nr. S002... nur 29,90 DM

Top Win 95
Diese miniere CD-ROM enthält brandneue Programme und Dikties für Windows 95.
Art.-Nr. T013... nur 24,90 DM

Win pack 95
Alles, was Sie jetzt brauchen, Windows 95, Softwarekatalog, interaktive Antwortsammlung, aktuelle Treiber & Tools, exclusive Demos und Previews, echte 32-Bit Spiele, usw.
Art.-Nr. W003... nur 66,90 DM

C64'er CD-ROM für Amiga und PC
Diese CD enthält u.a. 120 '64er' Programmen, vierdekanten von 884 - 594 als Disk Images 116 '64er' Soundeffektsketten, 'Personal' C64' in der neuesten Version, und vieles mehr.
Art.-Nr. C003... nur 27,90 DM

D-Atlas für Windows
Routeplanung für Deutschland über 14.000 Orte, 104 Bereichskarten und 24 Cityplane. Europa-Atlas mit über 4.000 Orten, 23 Cityplane, World-Atlas mit Städten und Ländern.
Art.-Nr. D009... nur 47,90 DM

D-Info 1995
Adress- und Telefonbuch für Deutschland. Anwahl einer Orts- über die PLZ-Bundesweite Identifikation der Teilnehmer über die Telefon Nr. Für DOS und Windows.
Art.-Nr. D007... nur 47,90 DM

D-Jure Deutsche Gesetz Gesamtschau
Alle deutschen Gesetze auf einer CD-ROM. Übersichtlich mit Paragraphenüberschriften, komfortable Suchfunktionen, Notzirkeln zu den Gesetzestexten, Ausdruck der Gesetze.
Art.-Nr. D010... nur 47,90 DM

Geo City Route
Der Routenplaner für die Stadt. Auf dieser CD, 50 Stadtpläne der größten deutschen Städte, Dynamisches Zoomen um Stadtplan mit höchster Detailreue.
Art.-Nr. G010... nur 59,90 DM

GeoGrafix
Der Reise- und Informationsatlas mit Routenplaner, Vektorkarte mit Bundes-/Landes-/Kreiszonen, frei zoom- und skaliert, ausführliche Hinführer, usw.
Art.-Nr. G006... nur 59,90 DM

Geo Route
Egal wohin Sie wollen, Sie finden es auf dieser CD-ROM. Die voll elektronische Straßenkarte für Deutschland zeigt Ihnen wo es lang geht, egal ob Autobahn, Bundes- oder Landstraße.
Art.-Nr. G002... nur 59,90 DM

Intr'acter Volume 1 Music Interaktiv
Interaktiver und brandaktueller Musik-Katalog mit mehr 50.000 Tracks finden Sie auf dieser CD-ROM. 5,5 h Hörvergnügen, über 700 Musiktitel zum Reinhören und 32 Videos.
Art.-Nr. I002... nur 25,90 DM

ADAC Special Gebrauchtwagen 95
Die geballte Kompetenz von ADAC und DAT auf CD-ROM ca. 700 in Deutschland erhältliche Gebrauchtkfz's mit Preisen ab Baupreis 1995 in der großen Multimediale Datenbank.
Art.-Nr. A002... nur 69,90 DM

ADAC Special Auto 1995
Die geballte Kompetenz des ADAC auf einer CD-ROM ca. 1400 in Deutschland erhältliche Serienfahrzeuge in einer Multimediale Daten-bank. Großes Fotobild zu jedem Auto.
Art.-Nr. A001... nur 69,90 DM

Motorrad Disc Vollversion 2
Faszination Motorrad. Über 1000 Motorräder mit technischen Daten und Preisen, Reitelführer, 3000 Händler, Ausleihstellen mit Sounds und mehr als 4000 Farbbilder.
Art.-Nr. M001... nur 49,90 DM

WinBTX Mozart (Vollversion)
Ein Multimediale BTX-Decoder mit Features wie z.B. EFT-Protokoll, Photo BTX, BTX-Sound- und Sprachbezüge, Comments für alle BTX-Funktionen & turboschneller Bildaufbau.
Art.-Nr. W002... nur 37,90 DM

Ran an die Kohle 95
Das Programm für jeden Arbeitsnachfrager. Vermittelt Sie Ihre gesetzlichen Abzüge durch gezielte Gestaltungen. Der einfachste Weg zur Gehaltsoptimierung. Steuerlich absetzbar!
Art.-Nr. R003... nur 25,90 DM

Fokus Ratgeber Medizin
1000 deutsche Top-Arztinnen und -Ärzte. Was Sie listen, Verzeihen Krankheitsfelder. Wie man die Symptome erkennt. Mit welchen Krankheitsverläufen zu rechnen ist.
Art.-Nr. F003... nur 149,90 DM

Das Wunder unseres Körpers
Die faszinierende Entdeckungserreise in das innere des menschlichen Körpers mit Bild und Funktion des Organismus. 173 Anatomiebilder, 12.200 gesprochene Text, 100 Farbbilder.
Art.-Nr. D015... nur 24,90 DM

Deutsche Rechtschreibung
Ein Standardwerk der deutschen Rechtschreibung nach den für die Schule verbindlichen Regeln. Neu bearbeitet und aktualisierte Fassung mit 115.000 Stichwörtern.
Art.-Nr. D014... nur 54,90 DM

Video News 95
100 aktuelle Videofilme mit zum Teil ausführlichen Hintergrundberichten, Hintergrundinfos, Kommentaren und ca. 200 Bildern. Zusätzlich 24 Filmschmüsse.
Art.-Nr. V001... nur 28,90 DM

PC Lexikon INTERAKTIV
Lexikon mit über 2000 Fachbegriffen, 140 Bildern, Animationen und Audiohilfen. 140 Begriffe, 140 Begriffe zu den Themen OS/2, Multimedia und Farben.
Art.-Nr. P007... nur 54,90 DM

PC Check
Komplette Diagnose-CD in deutsch und englisch. Penumbist, RS Commander, Dateimanager speziell für CD-ROM, PC Check 2.0, CD Bench (Analyse, Performance).
Art.-Nr. P010... nur 39,90 DM

Patchwork 2 & 3 Doppel-CD
Patches, Treiber, Freeware für Ihre Software. Diese CD-ROM plus Bonus CD, garantiert einen schnellen und kostenlosen Support für Treiber, Patches usw. für Windows & OS/2.
Art.-Nr. P005... nur 39,90 DM

WordStar 2.0
Textverarbeitung und DTP in einem Paket. Obs einfaches Menu, Serienbrief oder farbenreiche Broschüre. Wordstar ist eine professionelle Textverarbeitung mit guten DTP-Funktionen.
Art.-Nr. W004... nur 49,90 DM

Der rosarote Panther
Der schlarpe und coolste Kater jetzt auf Ihrem PC. Genießen Sie Bildhülle-Entertainment der Extraklasse mit extravaganten Bildschirmschonern, Filmausschnitten und Bildern.
Art.-Nr. H002... nur 64,90 DM

NHL Hockey 95
Eishockeysimulation mit zwei neuen NHL-Teams. Videoclip-Highlights der ersten NHL-Action und NHL-SPiele, Musik, Stimmen in CD-Qualität, hochauflösende Grafiken.
Art.-Nr. N001... nur 99,90 DM

Fifa International Soccer
48 internationale Teams und 960 Spieler mit jeweils 13 unterschiedl. Fähigkeiten erwarten Sie in dieser Fußballsimulation. Begleitet von digitalisierten Sprechern und Bildern.
Art.-Nr. F004... nur 99,90 DM

Rugby World Cup 1995
Lebensecht modellierte Spieleranimationen in CD-Verfärbt realistische Gameplay, Goals, Moves, Lineouts, Scrums, Original Videoszenen runden dieses Spiel ab.
Art.-Nr. R004... nur 99,90 DM

NBA Live 95
Durch die einzigartige Feldperspektive, konnten wir hochauflösenden Präzisionsbildschirmen im TV-Stil, in NBA Live 95 die perfekte Mischung aus Action und Strategie.
Art.-Nr. N003... nur 119,90 DM

Mirage
Ein magischer Science-Fiction-Western, der Ihre Fantasie beflügeln wird. Enthält 70 Minuten Videos, 40 verschiedene Räume / Landschaften, Tausende 3D-Render-Grafiken.
Art.-Nr. M003... nur 119,90 DM

Fuzzy's World Weltraum Minigolf
So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 völlig verrückte und vom Planeten losgelöste Bahnen. Fuzzy's World, orientiert alle wichtigen Sprachen der Erde.
Art.-Nr. F009... nur 49,90 DM

[illegible]

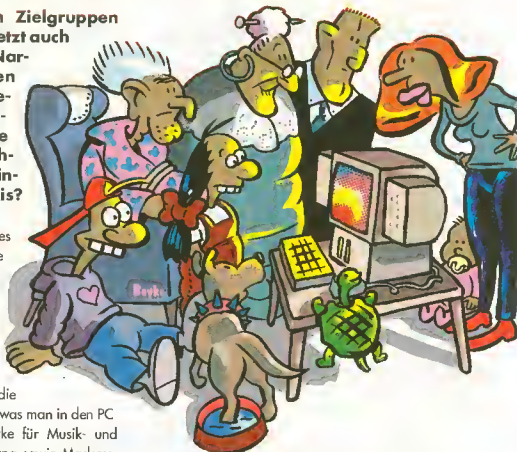
RUNNING IN THE FAMILY

Auf der Suche nach neuen Zielgruppen haben sich die PC-Hersteller jetzt auch technisch weniger versierte Normalsterbliche und Familien ausgeguckt. Komplett ausgestattete Systeme sollen Erstkäufern den Einstieg in die fummelige PC-Materie erleichtern. Klingt gut – aber was bringen solche Kisten in der Praxis?

Jeder stellt sich darunter etwas anderes vor: Die einen wollen sich Videofilme anschauen und die Handlung mitbestimmen können, andere versenden Faxe und telefonieren. Gemeint ist das Stichwort »Multimedia«. Niemand wusste bisher so recht, was das eigentlich genau bedeuten soll. Nach dem Willen der Industrie ist Multimedia alles, was die Unterhaltungsbranche zu bieten hat und was man in den PC hineinprimeln kann: CD-ROM-Laufwerke für Musik- und Video-CDs, TV-Karten für Fernsehempfang sowie Modems, um sich in Mailboxen einzuwählen und Faxe zu verschicken. Die Einzelkomponenten gibt es schon eine ganze Weile zu kaufen und ein kundiger Hobbyist kann seinen PC ohne weiteres zum »Multimedia«-PC aufrüsten. Für einen PC-Laien ist das allerdings nichts, denn der PC bietet zu viele Stolpersteine bei der Installation von Hard- und Software. Also erdachten verschiedene Firmen PCs, die all die schönen Komponenten bereits besitzen und ersparen so dem Computerfan die Mühsal einer entsprechenden Aufrüstung. Vier Vertreter der Gattung »Familien/Heim/Multimedia«-PCs haben wir unter die Lupe genommen. Wichtigstes Kriterium war dabei natürlich deren Spiele-Tauglichkeit. Aber auch die speziellen Video- und Sound-Fähigkeiten klopften wir daraufhin ab, wie sinnvoll sie ins Gerät integriert wurden. Davon ist schließlich abhängig, ab ein Käufer den PC einfach und sicher bedienen kann oder doch mit den Unzulänglichkeiten einen mehr oder minder hoffnungslosen Kampf ausfechten muß.

Klein aber fein: Peacock Maxtasy

Peacocks Beitrag zum Thema Multimedia/Familien-Computer heißt »Maxtasy«. Sein Herz bildet der nigelnagelneue 5x86-Prozessor von Cyrix, dem 8 MByte RAM, eine 800-MByte-Festplatte, eine ET-4000-Grafikkarte mit einer ange-



schlossenen TV-Tuner-Karte und ein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi zur Seite stehen.

All das ist mit dem Monitor in einem einzigen Gehäuse zusammengefaßt. Zum PC-Glück muß der Käufer dann nur nach die Tastatur und die Lautsprecher anschließen. Letztere hängt er in das Gehäuse ein und kann sie bei Bedarf ein- und ausklappen. Eine Maus war bei unserem System nicht dabei. Als Ersatz gibt es eine Infrarot-Fernsteuerung, die einem »Phaser« vom Raumschiff Enterprise zum Verwechseln ähnlich sieht und alle Funktionen der Standard-Maus übernimmt. Leider hat hier der gute Wille wenig genutzt, denn das Dingelchen ist etwas zu gewöhnungsbedürftig und kein Ersatz für eine normale Maus. Die kann der Maxtasy-Käufer zum Glück über den seriellen Port nachrüsten. Gleichzeitig arbeiten die beiden Maus-Komponenten dann aber nicht: Wenn die Maus eingesteckt ist, hat die Infrarot-Steuerung Sendepause. Einen Reset-Knopf am Gehäuse haben sich die Konstrukteure auch gespart, so daß bei einem PC-Hänger unweigerlich der Griff zum Netzschalter fällig wird.

Die komplette Hardware des Computers läßt sich zwecks Aufrüstung wie eine Schublade aus dem PC herausziehen: Eine feine Sache für Bastelwillige. Die Grafikkarte (Tseng Labs ET-4000 W32P) und die TV-Karte sind Na-Name-Typen. Dadurch könnte es später mal Beschaffungsprobleme mit Treibern geben. Die Karte ist unter DOS zwar schön schnell, unter



Beim »Maxtasy« von Peacock ist alles in einem Gehäuse untergebracht. Trotz 5x86-Prozessor gehört er nicht zu den schnellsten Systemen.

Windows im 256-Farben-Modus und bei der Video-Ausgabe mit True-Color jedoch schnarbig langsam. Da sollte Peacock sich schleunigst nach neuen Treibern umsehen. Auch das Einbaumodem ist kein bekannter Typ. Anders bei der Soundkarte: Die stammt von Aztech Labs (die mit den Galaxy-Karten), und erfüllt alle gängigen Kompatibilitätsnormen. General-MIDI beherrscht sie zwar nicht; ein Waveport zum Nachrüsten eines beliebigen GM-Boards ist allerdings vorhanden. Schlecht sieht es mit späteren Erweiterungen aus, denn Platz für eine zweite Festplatte ist im Gehäuse nicht vorhanden.

Softwaremäßig meldet sich das System zunächst mit einer DOS-Oberfläche, die per Maus dann DOS, Windows oder das Fernseh-System startet. Windows ist noch in der Version 3.11 installiert. Hier meldet sich varinstalliert das »Home-Office«-Programm von Phoenix, das eigentlich nichts weiter als ein etwas hübscherer Programmstarter in der Optik eines Arbeitszimmers ist. Varinstalliert sind unter Windows außerdem verschiedene Telekommunikations-Programme. Dieses »TELE«-Paket ist übrigens das gleiche, das die Firma Mira zu dem »miraCONNECT office«-Paket mitliefert (siehe Test in PC Player 11/95). Großteile der Software sind in installierbarer Form auf der Festplatte vorhanden und nicht separat auf Diskette mitgeliefert. Für den Fall des Daten-GAU's sollte sich jeder Maxtasy-Besitzer also erst einmal Installations-Disketten anfertigen. Batch-Dateien und Windows-Programme sind dafür vorhanden.

Computer im Monitor:

SEH Maniputer III

Der »Maniputer III« von SEH macht den Eindruck eines etwas zu unfähig geratenen Monitors. Tatsächlich ist bei ihm der PC im Mantargehäuse untergebracht, was dem Gerät wohl auch seinen Namen gab. Ursprünglich ist der Rechner ebenfalls mit einer für MPEG tauglichen TV-Karte ausgerüstet. Allerdings war die zum Zeitpunkt unseres Vergleichs noch nicht verfügbar, so daß wir das Gerät ohne diese Karte testeten. Im Inneren werkelt ein Pentium/90, dem 16 MByte RAM und

eine 1-GBYTE-Festplatte zur Seite stehen. Außerdem gibt's ein Quadspeed-Laufwerk von Mitsumi, eine N-Name-Soundkarte und eine integrierte Tria-64-Grafikkarte von S3.

Das Gerät macht im Gegensatz zu den Computern von Peacock und Siemens eher den Eindruck eines normalen PCs: »Schnickschnack« wie eine Fernbedienung gibt es hier nicht. Das Gehäuse ist allerdings wie bei einem normalen Monitor schwenkbar; ein sinnvolles Detail, das sich beim Peacock- und beim Siemens-Gerät durch deren Konstruktion verbietet. Leider fehlt auch bei diesem Computer eine Reset-Taste.

Die PC-Hardware ist seitlich über einer Klappe zugänglich. Mit dieser schwenkt das ganze Motherboard heraus, so daß alle Komponenten gut erreichbar sind. Platz für eine zweite Festplatte ist allerdings auch in diesem Gehäuse nicht vorgesehen. Die vier PS/2-Slots des Boards waren allesamt mit 4-MByte-SIMMs bestückt. Wer da noch mal etwas über 16 MByte hinaus aufrüsten will, muß SIMMs austauschen. Ein Kaufwilliger sollte also darauf achten, daß hier 8-MByte-Typen zu Einsatz kommen, so daß nach zwei Slots für Erweiterungen frei bleiben.

Die Grafikkarte mit dem Tria-Chip von S3 ist auf dem Motherboard integriert und nur mit einem 1 MByte RAM bestückt. Fassungen für ein zweites MByte sind vorhanden, aber leer. Aus diesem Grund mußten wir auf die Windows-Tests in True-Color verzichten und stattdessen auf High-Color mit 65536 Farben ausweichen. Dabei bemerkten wir einen bösen Fehler in der Video-für-Windows-Filmwiedergabe: Bei 256 Farben flimmerte das Cinepack-Video wie verrückt. Da der Video-Treiber vom installieren Windows 95 stammt, der mit fast allen S3-Karten arbeitet, kannte das Problem eigentlich nur von einer Inkompatibilität der Karte selbst herrühren. Als Ausweg mußte sich SEH also um einen passenden Treiber bemühen. Die Soundkarte ist ebenfalls eine Na-Name-Variante. Immerhin meisterte sie alle Kompatibi-



Zum Maxtasy liefert Peacock eine Infrator-Maus. Die ist allerdings etwas umständlich zu bedienen.



Alle Bedienelemente sind zusammen mit den Lautsprechern seitlich rechts untergebracht



Der »Maniputer III« von SEH entspricht einem normalen PC, der in ein großes Mantargehäuse eingebaut ist

litätstests und besitzt auch einen Wavepart für eine spätere General-MIDI-Aufrüstung.

Der Geniale:

Siemens Multimedia Star FD 20S

Wenn man den Namen Siemens hört, denkt man zunächst an Haushaltsgeräte und weniger an Heim-PCs. Um so überraschender ist es, daß Siemens eine echte Multimedia-Maschine im Programm hat. Der »Multimedia Star FD 20S« ist ein Fernsehgerät kombiniert mit einem PC. Der Computerteil besteht aus einem Pentium/75-System mit 16 MByte RAM, einer ET-4000-Grafikkarte, TV-Empfangssystem, MPEG-Decoder-Karte, 800-MByte-Festplatte, Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk, Creative-Labs-Soundkarte und FAX-Modem.

Wie beim Maxtasy-Computer von Peacock vereint Siemens das Ganze in einem kompakten Gehäuse. Dazu gibt's eine Siemens-Tastatur, eine schwarze Microsoft-Mause und eine Fernbedienung. Unter anderem läßt sich mit letzterer zwischen dem Fernseh-Empfangsteil und dem PC hin- und herschalten. Das Besondere dabei ist, daß der PC völlig unabhängig vom Fernsehgerät arbeitet. Während der Computer zum Beispiel Software von einer CD installiert, kann der Multimedia-Fan kurz auf das Fernsehgerät umschalten und durch die Kanäle zappen. Das ist deshalb möglich, weil Siemens nicht wie die anderen Hersteller einfach eine TV-Empfangskarte in einen PC einbaute, sondern dem Gerät gleich ein komplettes Fernsehgerät spendierte. Und wenn man schon mal dabei war, hat man dem System gleich auch separate Video-Eingänge für Video-Recorder oder Konsolen-Systeme dazugegeben. Auf ein Video- und Fernseh-Bild im PC-Modus muß ein Käufer deshalb nicht verzichten, denn wahlweise läßt sich das Fernsehbild auch im Windows-Betrieb aktivieren. Leider gibt es bei dem System keine Möglichkeit, ausschließlich das Fernsehgerät zu benutzen. Wird das Gerät eingeschaltet, ist immer auch der PC aktiv. Außerdem wünschten wir uns eine Beschriftung der Buchsen an der Gehäuserückseite und eine Reset-Taste.

Auch bei dem Siemens-System ist der komplette PC in einer Schublade untergebracht, und läßt sich nach Lösen zweier Schrauben aus dem Gehäuse herausziehen. Angenehmer kann man einen Computer kaum noch warten oder aufrüsten. Allerdings ist beispielsweise für eine zweite Festplatte kein Platz mehr vorhanden. Die Grafikkarte mit einem ET-4000-Chip ist auf dem Motherboard integriert. Der Name Siemens dürfte dafür bürgen, daß später Treiber für andere Betriebssysteme, wie zum Beispiel Windows 95, verfügbar sind. ET-4000-Karten sind unter DOS sowieso schon schnell, aber auch unter Windows macht die Karte ein gutes Bild. Der Siemens-Computer ist bei der Grafikausgabe in diesem Test dadurch der Schnellste. Die Soundkarte vom Typ »Vibra 16« von Creative Labs ist wieder eine bekannte Version, die alle Kompatibilitäts-Tests meisterte. General-MIDI-Sound ist zwar auch hier



Van Siemens stammt der »FD 20S«-Computer. Er besitzt einen separaten Fernseh-Gerät und entspricht am ehesten dem, was man sich unter einem Multimedia-PC vorstellt.

nicht dabei, der Käufer kann diesen aber über einen Waveport nachrüsten.

An Software liegt dem System MS-DOS 6.20 mit Windows 3.11 und dem Phoenix Home-Office bei, das auch schon beim Maxtasy-Computer mit von der Partie ist.

Das Programm ist im Prinzip ein vereinfachter Programmierer mit einer ansprechenden grafischen Oberfläche, die wie ein Arbeitszimmer aussieht. Ansonsten tummelt sich auf dem System alles nötige an Windows-Software um das Fernseh-Empfangsteil zusammen mit der MPEG-Decoder-Karte in Betrieb zu nehmen. Sehr schön: Eine Notfall-Diskette für den »Fall des Falles« liegt dem System bereits bei. Daran sollten sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen.

Einfach gestrickt:

Vobis SAT-1-PC

Inzwischen verzert der bunte Ball des SAT1-Logos nicht nur Spielfilme und Unterhaltungs-Shows des Privatsenders, sondern prangt auch auf dem neuesten PC-Produkt von Vobis. Laut Werbung ist der »SAT1 Multimedia Inner Family PC« das ideale Gerät für Heim und Hobby. In seinem Inneren herrscht ein Pentium/75, mit 8 MByte RAM, Speed-Video-Seven-Grafikkarte, 560-MByte-Festplatte, TV-Karte, Quadspeed CD-ROM-Laufwerk und Modem.

Das Vobis-System unterscheidet sich nicht von einem normalen PC: Computer und Monitor sind nach wie vor getrennt. Einzige Wahl der Einzelkomponenten machen ihn zu einem »Multimedia-PC. Das Gehäuse ist das neue »Sky Case« von Vobis. Anders als beim »Indus Tower« (siehe Test in PC Player 11/95) ist dieses nur umständlich zu öffnen. Der gesamte Computer muß aus der Gehäuseschale herausgezogen werden, wobei der Besitzer vorher aber alle Kabel abziehen muß. Wer öfter mal Karten austauscht oder konfigurieren muß, wünscht sich schnell wieder ein Gehäuse mit einem normalen Deckel. Auch die Anordnung der Lautsprecher-Boxen ist nicht sehr vertrauenswürdig. Diese muß der Käufer seitlich mit Klebändern an den Monitor ankleben. Bei unserem Test sind die Boxen dann auch prompt einmal abgefallen. Sehr prak-



Wie es sich für ein Fernsehgerät gehört, besitzt der FD 20S einige separate Video-Eingänge. Per Fernsteuerung wechselt der Käufer zwischen TV- und PC-Betrieb.

Softwarehits

MADE IN GERMANY

Nutzen Sie unsere telefonische
Bestellannahme unter
0 74 31 - 5 43 23

**Drei super Spiele deutscher
Hersteller zum
Weihnachtspreis von einem!**

Ascons brillante Manager-Simulation für den Fußball-Fachmann, die die Konkurrenz klar im Abseits stehen läßt! Arbeiten Sie sich zum Bundestrainer hoch!



Diese Rollenspiellegende von Attic und Fantasy Productions hat internationale Auszeichnungen zum Besten Rollenspiel des Jahres eingeholt, wie kein zweiter Titel aus Deutschland.



Mit diesem Titel hat Blue Byte einmal mehr bewiesen, daß hochkarätige Strategiespiele durchaus aus deutschen Landen kommen können.



Nur solange es schneit...

Weitere Informationen bei Attic Entertainment Software

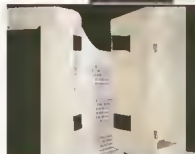
Sigmaringer Strasse 84 • 72458 Albstadt • Tel: 07431 - 54323 • Fax: 07431 - 54104



empf. Verkaufspreis



Der »SATI-PC« von Vobis ist ein ganz normaler PC mit einer TV-Karte



Die Boxen am Monitor sind schlicht mit Kleiband »festgeklebt«. Während des Tests fielen diese öfter mal ab.

die neuen EDO-RAMs in den RAM-Fassungen. Wir würden lieber auf die EDO-Typen verzichten und stattdessen einen Cache vorziehen, denn der Computer ist langsamer als der mit dem gleichen Prozessor bestückte Siemens-Computer. In der Praxis merkt man den Unterschied kaum, allerdings gibt es auch fast keinen Preisunterschied zwischen der Cache- und der EDO-Variante des PCs. Wer den SATI-PC kauft, sollte sich also lieber für den Cache entscheiden. Die Grafikkarte »V7-VEGA Video« stammt von Spea, womit ein Treiber-Support über die Spea-Mailbox gesichert ist. Allerdings ist sie nur mit 1 MByte RAM bestückt, den man nicht erweitern kann. Unser Video-Test bei True-Color mußte deshalb entfallen. Unter DOS und Windows ist sie außerdem nicht gerade die schnellste.

An Software liefert Vobis Windows 95 zusammen mit einem Haufen spezieller SATI-Software aus. Bei näherer Betrachtung entpuppt sich dieses Paket unter anderem als Werbekatalog für verschiedene Computerprodukte von Vobis sowie als Filmtrailer für SATI-Fernsehserien. Falls mit dem PC mal etwas nicht so funktionieren sollte wie gedacht, bietet die Software auch eine Ferndiagnose per Modem. Dafür muß man sich allerdings erst für DM 69,- registrieren lassen. Bei einem Kaufpreis von über DM 3000,- erwarten wir eigentlich, das solche Kleinigkeiten ohne zusätzliche Registrierung bereits mit dabei sind.

Fazit

Keine Frage: Wer mit einem Fernseh-Heim-PC liebäugelt, sollte als erstes den »Multimedia Star FD 205« von Siemens ins Auge fassen. Imponiert hat uns die technisch aufwendige Lösung des vom PC getrennten Fernsehgerätes. Da muß niemand Angst haben, daß der Fernsehempfang nicht funktioniert, nur weil eine installierte Software eine DLL von Windows überschrieben hat. Allerdings besitzt er einen Pentium/75-Prozessor, und der reicht mit Blick auf die neuesten 3D-Spiele langfristig gesehen nicht mehr aus. Grundsätz-

lich sollte es bei einer Neuanschaffung mindestens ein Pentium/90-System sein.

Die anderen drei Computer sind eher normale PCs, die mit einer TV-Karte fernsehtauglich gemacht wurden. Die Systeme funktionieren zwar in den gelieferten Varianten. Probleme könnte es dann geben, wenn der PC-Käufer zusätzliche Software installiert. Wenn da mal etwas schief geht, kann der Kunde viele der zusätzlichen Funktionen nicht nutzen. Außerdem ist es bestimmt nicht jedermanns Sache, erst einmal den PC zu booten und ein Windows-Programm zu starten, um mal eben schnell durch die Fernsehkanäle zu schalten.

Der »Maxtosy« von Peacock macht nach dem Siemens-Computer den besten Eindruck. Allerdings ist er trotz des 5x86 auch der langsamste im Test. Laut Peacock ist das Motherboard allerdings noch nicht ganz den Fähigkeiten des Prozessors angepaßt. Das wird im Moment nachgeholt und dann soll der Chip die Pentium/75-Leistung bringen. Trotzdem haben wir mit Blick auf moderne Spiele-Entwicklungen berechnete Zweifel, daß P/75-Leistung in einem Jahr noch ausreicht.

An dritter Position steht der »Moniputer III« von SEH, der vom Design wohl auch eher für besonders besetzte Arbeitsplätze ausgelegt ist. Der »SATI-PC« von Vobis ist bis auf das SATI-Logo ein ganz normaler PC, der lediglich eine TV-Tunerkarte und ein Modem besitzt. Insgesamt mocht er einen »zusammengeschusterten« Eindruck. Bei ihm wurde am wenigsten auf Bedienerfreundlichkeit geachtet (hft)

SO HABEN WIR GETESTET

Für den Test der Computer benutzen wir seit Ausgabe 8/95 das selbe Set an Programmen, so daß die Ergebnisse dieses Vergleichs auch gegen die in anderen Ausgaben abwägen können. Neu hinzugekommen ist der »Raytracing«-Benchmark, der ein Computerbild berechnet. Je kürzer die benötigte Zeit, desto schneller ist der Mikroprozessor. Zum Einsatz kam hier das Public-Domain-Programm »POV 2.2«. Das VIDEOSPEED-Programm mißt die reine Datenrate vom Prozessor in den Grafikspeicher. Je höher dieser Wert ist desto besser ist das Gespänn Motherboard/Grafikkarte aufeinander abgestimmt.

Der »3DBench« berechnet eine komplette Animation und zeigt diese auf dem Bildschirm. Je höher der Wert ist, desto flüssiger kann ein Programm Grafik darstellen. Alle drei Werte sind für die Leistung von DOS-Spielen von Interesse.

Zum Messen der Grafikleistung unter Windows benutzen wir das »WinTach«-Programm von Texas Instruments, das verschiedene Windows-Anwendungen simuliert. Je höher der Wert, desto schneller die Grafikausgabe der Windows-Applikation. WinTach gewichtet die Werte abhängig von der gewählten Grafikauflösung. Ein bei True-Color höherer Wert gegenüber der 256-Farben-Darstellung bedeutet deshalb nicht, daß die Karte bei True-Color schneller als bei 256 Farben ist. Aus diesem Grund dürfen Sie nur WinTach-Werte gleiche Auflösung und gleicher Farbenzahl miteinander vergleichen.

Mit »WinG« messen wir eine spezielle Methode aus, mit der Spiele unter Windows ihre Grafiken zeigen. Je höher dieser Wert ist, desto schneller kann ein Programm seine Grafikaufgaben auf dem Windows-Bildschirm präsentieren.

Außerdem messen wir die Qualität der Video-für-Windows-Filmwiedergabe. Zum Einsatz kommen hier die selben Videofilme wie beim Grafikkarten-Test in Ausgabe 8/95. Je höher die Prozentzahl ist, desto rückfreier spulen sich die Videofilme ab. Werte unter 90 Prozent sind fast nicht mehr akzeptabel, denn dann ruckelt das Video spürbar.



rain soccer

DAS REALISTISCHE FUSSBALL - ERLEBNIS



rainSoccer bietet Fußball total:

- Realistische Bewegungen durch Motion-Capturing von internationalen Spitzenspielern.
- Freie Betrachtung des Spieles aus allen Kameraperspektiven durch das True3D™-System.
- Auswahl aus 44 internationalen Teams.
- 22 interaktive Spieler mit jeweils 8 verschiedenen Eigenschaften.
- Organisation eigener Meisterschaften.
- Bis zu 5 Spieler an einem PC möglich.
- Netzwerk-Option für bis zu 20 Spieler.
- Wiederholung aller Spielzüge möglich
- Videoleinwand im Stadion.
- Perfekte Simulation der Fußballwelt durch intensive Zusammenarbeit mit SAT.1 Sport und Jörg Wontorra.

Der Action-Kick !!!

rainSoccer - Fußball wie auf dem Rasen: schnell, action-geladen und spannend bis zur letzten Sekunde ...

SAT.1

CD-ROM
MULTIMEDIA



Vertrieb: Realtime GmbH, Berliner Straße 8, 41064 Krefeld, Tel.: 02131/6970, Fax: 02131/697111
Produktionsentwicklung: Realtime GmbH, Berliner Straße 8, 41064 Krefeld, Tel.: 02131/6970, Fax: 02131/697111
Schulung: SAT-Sportland AG, Rahmweg 10, 41064 Krefeld, Tel.: 02131/785290, Fax: 02131/785292
Entwicklung: SAT-Sportland AG, Rahmweg 10, 41064 Krefeld, Tel.: 02131/785290, Fax: 02131/785292
A-6440 Gries, Tel.: 05252/54810, Fax: 05252/54811

produced under licence by



FUNSOFT COMPANY

TECHNISCHE DATEN

Name	Maxtosy Peacock Garantiezeit Preis 1)	Maniputer III SEH 3 Jahre ca. DM 4200,-	Multimedia Ster F0 205 Siemens 3 Jahre ca. DM 5000,-	SATI-PC Vobis 1 Jahr ca. 3500,-
Motherboard				
Prozessor	Cyrix 5x86/100	Pentium/90	Pentium/75	Pentium/75
Board-Cache	256 KByte	256 KByte	256 KByte	—
RAM	8 MByte	16 MByte	16 MByte	8 MByte
Typ	PS/2	PS/2	PS/2	PS/2
max. RAM	32 MByte	128 MByte	128 MByte	128 MByte
SIMM-Slots (belegt)	2 (1)	4 (4)	4 (2)	4 (2)
Bus-Typ	VEESA-Local-Bus	PCI/ISA	PCI/ISA	PCI/ISA
Steckplätze (frei)	—	2 (2) 2)	—	4 (2) 2)
PCI	3 (0)	—	—	—
VLB	3 (2)	4 (3) 2)	3 (1) 2)	3 (1) 2)
ISA	—	—	—	—
Controller	on Board	on Board	on Board	on Board
Diskette	on Board	on Board	on Board	on Board
ATAPI-IDE	on Board	on Board	on Board	on Board
Mossenspeicher				
Festplatte	Quantum	Samsung	Maxtor	Seagate
Hersteller	Trailblazer	PLS-31084A	7850AV	ST 3660A
Typenbezeichnung	800 MByte	1 GByte	800 MByte	520 MByte
Kapazität	1,44 MByte	1,44 MByte/s	1,44 MByte	1,44 MByte
CO-ROM-Laufwerk	Mitsumi	Mitsumi	Mitsumi	Toshiba
Hersteller	FX4000	FX4000	FX40081	XM-5302B
Typenbezeichnung	Quadspeed	Quadspeed	Quadspeed	Quadspeed
Geschwindigkeit	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI	IDE-ATAPI
Grafikkarte				
Hersteller	No-Name	on Board	on Board	Spco
Typenbezeichnung	—	—	—	V7-Vega Video
Chipsatz	ET-4000/W32P	S3 Tri64	ET-4000/W32P	Advance ALG2302-A
RAM	2 MByte	1 MByte	2 MByte	1 MByte
max. RAM	2 MByte	2 MByte	2 MByte	1 MByte
Soundkarte				
Hersteller	Sound Galaxy	No-Name	Creative Labs	Creative Labs
Name	Pro 16C	ESS 688	Vibra 16	Vibra 16
Sound-Chip	Sound Galaxy	—	Creative Labs	Creative Labs
Wandler	—	—	—	—
Kompatibilität	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)	ja (OPL-3)
Adlib	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz	44,1 kHz
Samples unter Windows	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
MPU-401	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
General-MIDI	ja	ja	ja	ja
am internen Synth	nein	nein	nein	nein
Wave-Port	ja	ja	ja	nein
Monitor				
Hersteller	integriert	integriert	integriert	MAG
Typenbezeichnung	—	—	—	OX 15Fe
Größe	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)	38 cm (15 Zoll)
Zubehör				
Hardware	Maus-Fernbedienung	—	Fernbedienung	V.32bis-Einbaumodem
	V.32bis-Modem	—	V.32bis-Einbaumodem	Lautsprecherboxen
Software	Die Welt in Rätself, Der Zauberpfad, Phoenix Home Office, TELE-Software	—	Phoenix Home Office, Quicken, Works für Windows, WinCIM	SATI-Software
TESTERGEBNISSE				
Computer	Peacock Maxtosy	SEH Maniputer III	Siemens FD205	Vobis SATI-PC
Raytracing	237 s	141 s	157 s	176 s
VID-SPEED	—	—	—	—
320 x 200 x 256	43229 Byte/ms	29952 Byte/ms	46811 Byte/ms	24861 Byte/ms
640 x 480 x 256	43229 Byte/ms	17543 Byte/ms	46832 Byte/ms	24849 Byte/ms
30Bench	66,6 Bilder/s	76,9 Bilder/s	76,9 Bilder/s	71,4 Bilder/s
Winatich	—	—	—	—
640 x 480 x 256	12,51	—	37,89	19,65
640 x 480 x 65536	—	84,75 3)	—	—
640 x 480 x 16,7M	66,38	—	60,47	39,63
WinG	361 Bilder/s	350 Bilder/s	526 Bilder/s	391 Bilder/s
Video	—	—	—	—
640 x 480 x 256	90,2 %	62,0 %	100 %	77,9 %
640 x 480 x 65536	—	23,7 % 3)	—	45,7 % 2)
640 x 480 x 16,7M	10,7 %	—	74,6 %	—
Einzel-Bewertungen *)				
Geschwindigkeit	befriedigend	gut	gut	befriedigend
Grafik	befriedigend	befriedigend	befriedigend	befriedigend
Sound	gut	befriedigend	gut	gut
Einzelkomponenten	befriedigend	befriedigend	gut	gut
Design	gut	befriedigend	sehr gut	ausreichend
Mitgelieferte Software	gut	befriedigend	gut	gut
Gesamtwertung	gut	befriedigend	gut	befriedigend

1) Unverbindliche Preisempfehlung laut Hersteller.

2) Ein Steckplatz fungiert wahweise nur als PCI- oder ISA-Steckplatz verwendet werden.

3) Grafikkarte verkraftete bei diesem Test nur High-Color

4) Unsere Beurteilung erfolgt! nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, ausreichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6

miroSOUND PCM20 radio: HiFi-Stereo-Center & Wavetable-Sound*.

Freuen Sie sich? Können Sie auch.

- Komplette Stereo-Anlage im PC
- General MIDI für Musik & Spiele
- Sound-Bearbeitung wie im Studio
- Einfache Installation – Plug & Play



miroSOUND PCM20 radio –
Technik, die überzeugt:

- RDS Stereo-Radio (Radio-Daten-System)
- 7-Band Stereo-Equalizer
- 7-Kanal Stereo-Mischpult
- Yamaha DPL 4 Wavetable-Synthesizer
- 18 Bit Stereo-Digitalisierung mit 48 kHz
- Echtzeit-Audio-Dubbing
- Simultane Aufnahme und Wiedergabe
- CD-ROM-Schnittstelle für Enhanced IDE
- Komfortable Software zur Bedienung aller Komponenten und Funktionen

SOUND & WAVE

miro

miro A (H) 7 61 55 · miro CH (H) 7 41 65 15 · miro D (G53) 21 13 190



Only
miroSOUND DCL 19
1994



Available
miroSOUND DCL 19
1994



„I've tested individual
miroSOUND PCM20 pro
cards



PC-Pro
miroSOUND DCL 19
1994



Mastercard
miroSOUND DCL 19
1994



DM
„Die komplette
miroSOUND PCM20 pro
Box“



„Die komplette
miroSOUND PCM20 pro
Box“



PC-Pro
miroSOUND DCL 19
1994



PC-Pro
miroSOUND PCM20 pro
1994

Test: »Microsoft Sidewinder 3D Pro«

DER RIVALE

Microsoft entdeckt die Spiele-Hardware: Vollgepackt mit sinnvollen Optionen und präziser Technik tritt der »Sidewinder« gegen die Flightsticks von Gravis, CH und Thrustmaster an.

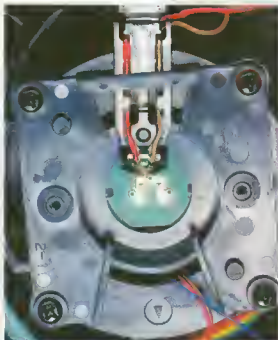
Wenn Softwareriesen Microsoft einen an Windows 95 angepöpselten Joystick auf den Markt bringt, treibt das der Konkurrenz die Sorgenfalten auf die Stirn. Die Techniker von Bill Gates haben sich allerhand einfallen lassen, damit ihr »Sidewinder 3D Pro« sich vor der starken Konkurrenz nicht zu verstecken braucht.

Von außen wirkt der Sidewinder noch unscheinbar. Das dezente anthrazitfarbene Plastikgehäuse mit den pastell-türkisen Schaltern sieht den aufgedonnerten Jet-Steuerknüppeln diverser Joystickspezialisten gar nicht ähnlich. Trotzdem liegt der Sidewinder sehr gut in der Hand, bringt genügend Gewicht auf den Tisch und besitzt sinnvoll angeordnete Buttons. Einziger Nachteil: Linkshänder müssen sich wieder einmal umstellen. Im Sockel findet man noch einen leichtgängigen Schubregler, vier Spezialtasten und einen kleinen Schalter für die Betriebsmodi des Sidewinders. Das

Seitenruder wird durch das Drehen des Griffs um die eigene Achse aktiviert, was anfangs ungewohnt ist. Sobald die Steuerungssoftware installiert ist, läuft der Sidewinder unter Windows 95 in seinem speziellen digitalen Modus. Davon profitieren laut Microsoft alle Spiele für das neue Betriebssystem, aber auch alte Programme funktionieren damit. Schlaw wie er ist, erkennt der Sidewinder automatisch, in welchem Modus er am besten mit dem jeweiligen Spiel funktioniert und schaltet notfalls in den analogen Modus, in dem er entweder einen Flightstick Pro von CH oder das Thrustmaster Flight Control System (FCS) nachbildet.

Das Erkennen der besten Modi geschieht anhand des verwendeten Betriebssystems. Unter Windows 95 unterstützt der Sidewinder sogar Spiele, die in einer DOS-Box laufen. Mit MS-DOS oder Windows 3.1 schaltet er automatisch in den analogen Modus, profitiert aber weiterhin von den Vorteilen seines vorbildhaften Innenlebens.

Microsoft hat sich für Positions-Messungen im Stick etwas neues einfallen lassen: eine optische Abtastung. In einem normalen Joystick sitzen im Gehäuse sogenannte Potentiometer,



Der Sidewinder von innen: Der Sensor tastet das Licht der Dioden ab.



Optisch schlicht, aber mit edler Technik ausgestattet: Der »Sidewinder 3D Pro«.

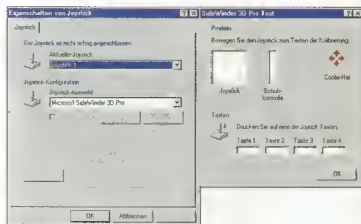
die mit dem Stick verbunden sind und die Position des Knüppels in elektrische Werte umwandeln. Potentiometer kennen Sie von ihrer Stereo-Anlage, mit denen Sie zum Beispiel die Lautstärke regeln.

Im Joystick haben diese regelbaren Widerstände den Vorteil, daß sie billig in der Herstellung sind. Die Nachteile hat aber wohl jeder schon einmal erfahren: Der Joystick verändert scheinbar von alleine seine Werte, er ist nicht mehr richtig kalibriert. Das liegt zum einen daran, daß sich die Potentiometer erwärmen und dadurch ihre elektrischen Eigenschaften ändern. Da der

Computer aber nur anhand dieser Werte die Position des Sticks erkennt, glaubt er eine Bewegung wahrzunehmen.

Außerdem sind in vielen Joysticks die Potentiometer nicht sanfterlich sorgfältig mit dem Knüppel verbunden. Dadurch bewegt sich das Potentiometer nicht bei jeder kleinen Veränderung des Sticks und der Computer erkennt keine Positionsänderung. Weiterhin leeren die Plastikteile vieler Sticks durch häufigen Gebrauch aus; das Ganze wird mit der Zeit noch ungenauer.

Beim Sidewinder gibt es weder Potentiometer noch eine mechanische Verbindung zum eigentlichen Stick. An deren Stelle treten zwei Leuchtdioden und ein optischer Sensor. Die Leuchtdioden sind mit dem Stick verbunden und bewegen sich zusammen mit ihm. Je nachdem, an welcher Stelle die Leuchtdioden den Sensor beleuchten, weiß der PC, in welche Richtung der Spieler den Stick gerade drückt. Zwei Leuchtdioden sind dafür nötig, damit der Sensor nicht nur die Position, sondern auch den Drehwinkel des Sticks erkennt. Da es hier keinerlei mechanische Teile mehr gibt, kann sich nichts erwärmen oder durch häufigen Gebrauch verschleifen. Ein kleiner Mi-



So wird der Sidewinder für Windows 95 kalibriert

prozessor im Sidewinder mocht aus diesen Daten entsprechend der Konfiguration des Sticks entweder wieder normale Analog-Daten oder digitale Daten für den Windows-95-Betrieb.

So toll das alles in der Theorie klingt, die Praxis muß erst die Fähigkeiten des Sidewinders beweisen. Bei Spielen für Windows 95 wie »Pitfall« oder »Fury« muckte der Joystick kein bißchen und unterstützte anstandslos sämtliche Funktionen, was gerade bei den etwas umfangreicheren Tastaturbelegungen beider Spiele angenehm auffällt. Auch Interplays »Descent« lief unter DOS einwandfrei mit dem Sidewinder, der die Modi Flightstick Pro und Thrustmaster FCS einwandfrei unterstützte. Das Spielgefühl ist einmalig: Mit nur einer Hand haben Sie alle Funktionen des Tunnelläufers unter Kontrolle. Gelegentlich stört nur der sogenannte »Coolie-Hack«, der im Gegensatz zur Konkurrenz auch Wege schaltet und deswegen etwas mehr Fingerspitzengefühl erfordert.

Wer sich Hoffnungen macht, die vier Tasten im Sockel des Joystick noch Belieben zu nutzen, darf diese schnell wieder fallen lassen. Im Gegensatz zum Gravis Phoenix sind diese Tasten nicht programmierbar, sondern werden nur von speziellen Spielen unter Windows 95 genutzt. Bei alten DOS-Spielen müssen Sie sich mit den Tasten begnügen, die auch der Flightstick Pro und das FCS unterstützen.

Insgesamt hinterläßt der Sidewinder 3D Pro einen hervorragenden Eindruck. Die Microsoft-Ingenieure haben es geschafft, neue Fähigkeiten des Sidewinders mit den speziellen Modi für zwei der größten Konkurrenten zu vereinen. Das heißt für den Spieler: Anstatt zwei oder drei Joysticks zu kaufen, investiert er einmal rund 110 Mark und benutzt für Simulationen, Renn- und Weltraumspiele die optimale Konfiguration. Die Kritikpunkte betreffen nur Kleinigkeiten wie die fehlende Markierung für die Mittelstellung des Schubreglers oder eine angeraute Oberfläche des Coolie-Hat. Von diesen Kinderkrankheiten abgesehen ist der Sidewinder 3D Pro angesichts des günstigen Preises beinahe konkurrenzlos. (fs/hf)

SIDEWINDER-FACTS

- Hersteller: Microsoft
- co.-Preis: DM 110,-
- Schalter: 8 Feuerknöpfe, Schubregler, Coolie-Hat, Seitenruder.
- Besonderheiten: Optische Positionsabfrage; unterstützt DOS- und Win-dows-Spiele.

Preisknaller

(solange Vorrat reicht)

7th Guest	24,95
Campaign	19,95
Dawn Patrol	29,95
Desert Jungle Str.	44,95
Dune 2	29,95
Flight of the Intruder	19,95
Harpoon	19,95
High Command	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Patriot	19,95
Populous 2/Powerm.	29,95
Return to Zork	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon 1, Sorcerer 1	29,95
Space Shuttle	19,95
Stunt Driver	19,95
Syndicate plus	29,95
Team Yankee	19,95
TFX	29,95
Tomado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Walls of Rome	19,95
War in the Gulf	19,95
Words of Legend	19,95

Game It!

0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1

CompuServe 100106,3111

Game It! - 87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Bleifuss*	49,95
Command&Conquer	79,95
FIFA Soccer*	79,95
Indy Car Racing 2*	67,95
NBA Live 96*	a.A.
Panzer General 2*	69,95
Pole Position*	79,95
RAN Soccer*	69,95
The Dig* e./dt.	69,95 / 79,95
Worms*	a.A.

Spiel des Monats:
Warcraft 2* 69,95

Wir vertreiben keine »Erotik« und keine indizierten Spiele!

3D Lemmings	89,95	NBA Jam Team*	84,95	Wing Commander 3	89,95
11th Hour*	84,95	NBA Live 95	79,95	Worms*	a.A.
A 4 Networks	84,95	NBA Live 96*	a.A.	X-CDM dt.	69,95
Across the Rhine	89,95	Need for Speed	84,95	X	64,95
Action Soccer	67,95	NHL Hockey 96	79,95		
Air Havoc Controller	64,95	Panzer General	64,95	GOLF	
Air Power*	74,95	Panzer General 2	69,95	Sensible Golf	59,95
Alien Odyssey*	69,95	Perfect General 2	69,95	PGA Tour Golf 96	79,95
Amerika / Civil War	89,95	Phantasmagoria	79,95	Links Golfplatz:	
Apache Longbow	69,95	Pinball Illusions	59,95	Belfry	49,95
Ascendancy	74,95	Pitfall Win95	79,95	Castle Pines	49,95
Battle Isle 3	74,95	Pole Position*	79,95	Devil's Island	49,95
Berlin Connection*	89,95	Psycho Pinball	64,95	Dunes Country Club	49,95
Bling*	69,95	RAN Train 2*	89,95	First Blood	49,95
Biografie	79,95	RAN Soccer*	69,95	Prärie Dune	49,95
Bleifuss*	49,95	Raven Project*	74,95	Riviera	49,95
Burn Cycle	74,95	Ravenloft 2	69,95		
Civilisation Net*	79,95	Riddle of Master Lu*	84,95	Flugsims	
Command & Conquer	79,95	Ring der Nibelungen*	59,95	Liste »Flugsims« anfordern	
Crusade	79,95	Shanghai Great Mom.	79,95	Flight unlimited	79,95
Crusader	89,95	Shannara	74,95	Flugsimulator 5.1 e	79,95
		Silent Hunter	74,95	FS 5 Scan, Designer	64,95
Der Planer 2	72,95	Silent Steel	99,95	FS 5 Flight Shop	79,95
Der Seelenturm*	69,95	Sim City 2000 Collect.	82,95	RENO 3 (500 Szen.)	24,95
Descent JEWEL Case	59,95	Sim Isle	69,95	Europe 1	54,95
Discworld	79,95	Simon the Sorcerer 2	72,95	Nord-/Ostsee, HH	44,95
Dungeon Master 2	82,95	Space Marines	79,95	Rheinland, Ruhrgebiet	44,95
Earthworm Jim 2 +1*	a.A.	Space Quest 6	74,95	Frankfurt, Hessen	44,95
Elisabeth 1*	69,95	5 x Star Trek	74,95	Berlin, Mittelschlechl.	44,95
Entomorph*	69,95	25th Anniversary	69,95	Südwestdeutschland	44,95
Fade to Black	89,95	Next Generation e.	79,95	Multimedia München	249,95
FIFA Soccer*	79,95	Next Generation dt.	89,95	New York	44,95
Formula One GP 2*	a.A.	Omnipecta e.	74,95	Hong Kong	44,95
Full Throttle e.	62,95	Technical Manual e.	69,95	Hardware	
Ghosts	89,95	Steel Panthers*	74,95	Liste »Zubehör« anfordern	
Hattrick (Ikarion)	74,95	Stemenschweif	69,95	Joysticks	
Heroes o' Might & Magic	79,95	SU 27	74,95	CH Flightstick	79,95
Hi Octane	79,95	The Dig* e.	69,95	CH Flightstick Pro	139,95
Indy Car Racing 2*	67,95	The Dig* dt.	79,95	CH Jestic	99,95
Jagged Alliance dA.	69,95	This means War!	84,95	CH Virtual Pilot	149,95
Jagged Alliance dt.	84,95	Thunderscape	74,95	CH Pedals	99,95
King's Quest 7	99,95	Trondorgera Win95	74,95	Sidewinder + Fury	119,95
Kingdoms of Germany	49,95	TU Karrier	39,95	Gravis Gamepad	34,95
Mad News	64,95	US Navy Fight. Plus	89,95	Gravis Analog	39,95
Mad TV 2*	74,95	US Navy Fight. Plus	89,95	Gravis Analog Pro	49,95
Magic Carpet Plus	84,95	Volgias dt.	77,95	Gravis Firebird	99,95
Magic Carpet 2	89,95	Warcraft	74,95	Gravis Phoenix	159,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95	Warcraft 2*	69,95	Soundkarten	
Meta Lords*	69,95	Warhammer*	74,95	Ultrasound ACE	169,95
Micro Machines 2	64,95	Warlords 2 Deluxe	74,95	Ultrasound MAX	279,95
Mortal Combat 3*	89,95	Werewolf/Comanche*	69,95	SB 16 VE IDE	169,95
Mytil dt.	64,95	Westwood Compilat.	74,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise beziehen sich meist auf die deutsche Version incl. Eilekserve

Viele Titel auch in 3.5" leibar - Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95

Preis: Stand 13.10.95 - * = noch nicht verfügbar am 13.10.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

Nachnahmeversand: DM 10,95 - 3. NV-Gebühr: Vorkasse / Scheck DM 7,95, jeweils ab DM 250,- frei



Diamonds neue 3D-Grafikkarte »Edge« ist mit dem sagenumwobenen Chip von nVIDIA bestückt. Ein äußerst prominenter Software-Anbieter signalisiert Unterstützung: Sega hat die ersten Umsetzungen von Saturn-CDs wie »Virtua Fighter« fast fertig.

Die Bombe platzte im August: Diamond Multimedia stellte die »Edge«-Grafikkarte für den PC vor, die nicht nur das komplette Darstellen von 3D-Grafiken übernimmt, sondern auch über Sound und einen verbesserten Joystick-Anschluß verfügt. Zur Erinnerung: Die Karte beherrscht das Darstellen von Polygonen mit Texturen. Wahlweise kann sie Polygone auch verbiegen, so daß dadurch täuschend echt wirkende Rundungen entstehen. Ohne diese Funktion muß eine Grafikkarte ein Objekt aus vielen kleineren Polygonen zusammensetzen, die dann meistens immer noch eckig wirken. Das Darstellen von gerundeten Flächen verbraucht dabei allerdings nicht mehr Zeit als bei geraden Flächen.

Bisher kann das keine andere PC-Grafikkarte. Programmierer, die diese Funktionen der Karte nutzen, können ihre Grafiken also hübscher und schneller darstellen, als mit anderen Modellen. Sie ist dabei voll kompatibel zu einer normalen Super-VGA-Karte, und kann nebenbei auch Sounds im General-MIDI-Standard erklingen lassen. Weiterhin besitzt die Edge ein »intelligentes« Joystick-Interface, das nicht wie sonst üblich den Mikroprozessor belastet. Auch diese gesparte Rechenzeit kommt der Software zugute. Möglich wird das alles durch einen neuen Grafikchip der Firma nVIDIA. Das technische Sahnestück ist nicht etwa als High-End-CAD-Grafikkarte, sondern für Spieler konzipiert. Das Basismodell der Edge soll etwa 550 Mark kosten.

An Software werden nach dem Willen von Diamond Multimedia die Spiele »Absolute Zero« und »Descent: Destination Saturn« beiliegen. Außerdem gibt's nach einem Hammer: Videospiele-Gigant Sega will Titel seiner 32-Bit-Konsale »Saturn« für Grafikkarten mit dem nVIDIA-Chip umsetzen. Deshalb sollen der Edge-Karte bereits Versionen von »Virtua Fighter« und »Panzer Dragoon« beigegeben werden.

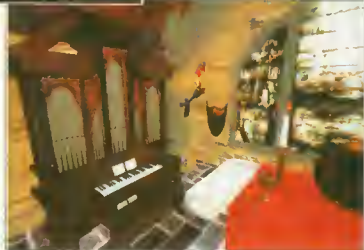
Die beiden Sega-Spiele konnten wir ausgiebig als Windows-Versionen unter Windows begutachten. Van »Panzer Dragoon« gab es zwei Demos zu bestaunen. Die erste hatte Sega lediglich programmiert, um die Fähigkeiten der Grafikkarte zu testen. Und siehe da: Bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixel in 65536 Farben flatterte der Drachenheld absolut ruckfrei

Wenn sich Lau mit Kage prügelt, bleibt kein Auge tracken. Die Bewegungen warten trotz hoher Auflösung völlig ruckfrei.

H
ardware



Panzer Dragoon unter Windows: Der Drachenritt durch die Stadt ist eine Augenweide. In der endgültigen Version haben auch der Boden und der Himmel Texturen.



Dieser Raum wird in Echtzeit von dem nVIDIA-Chip berechnet. Bewegt man die Maus, verändert sich der Blickwinkel völlig ruckfrei.



Wenn sich Lau mit Kage prügelt, bleibt kein Auge tracken. Die Bewegungen warten trotz hoher Auflösung völlig ruckfrei.

Der Drache
ous Segos
»Panzer Dra-
goon« flatter-
te in dieser
Demo elegant
und ruckfrei
mit den Flüg-
eln - trotz
vierfacher
Grafikmenge
gegenüber
der Saturn-
Version



mit den Flügeln. Es war kaum ein Unterschied zur Saturn-Version zu sehen. Bedenkt man dann nach, daß die Saturn-Konsale nur mit einer Auflösung von 320 x 240 Pixel arbeitet, und der nVIDIA-Chip vergleichsweise das Vierfache der Datenmenge bewegt, ist das eine Meisterleistung. Die »Virtua Fighter«-Version war zwar noch nicht spielbar. Allerdings konnten wir staunend beobachten, wie sich »Paix«, »Sarah«, »Kage« und die anderen Kämpfer des Prügelspiels wenig sanft an die Wäsche gingen. Auch hier wieder ein vielversprechendes Bild: Absolut flüssige Animationen, wie man sie nur vom Automaten in der Spielhalle und von der Saturn-Konsale her kennt. Und selbstverständlich war wieder die Super-VGA-Auflösung in 65536 Farben angesagt. Die Spiele sind nur der Anfang der Welle an Umsetzungen



Autsch,
der soß:
Segos
Virtuo-
Fighter-
Held
Kage im
Climb mit
Jokey.

für nVIDIA-Karten. Einige weitere Firmen haben schon Entwickler-Kits für den nVIDIA-Chip in den Händen. So erhielt auch das deutsche Kult-Programmerteam »Factor 5« bereits ein Set. Man darf gespannt sein, was die Zauberer dann mit der Hardware der Grafikkarte alles anfangen. Einen Nachteil gibt es allerdings nach bei Grafikkarten mit dem nVIDIA-Chip: Entsprechende Software muß speziell dafür programmiert sein. Von Microsoft wird es jedoch für Windows 95 ein Entwickler-Kit geben, das sogenannte »Direct 3D«. Spiele, die dieses unterstützen, laufen auch mit anderen 3D-Grafikkarten. Unterschiede wird es dann in der Geschwindigkeit geben. Tatsache ist jedenfalls, daß es im Moment für keine andere 3D-Grafikkarte eine Unterstützung von Sega gibt. Das dürfte das schlagkräftigste Kaufargument für die Diamond Edge mit dem nVIDIA-Chip sein. (hft)

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen
neben der vollständigen Anschrift stets Ihre
Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei
der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Verbandsabteilung

Tintenrefills von Atzler & Soll

Alle Tests in den führenden Fachzeitschriften haben ergeben:
Optimale Resultate bei starkem Preisvorteil.

Druckkopf - Tinte - Komplet-Set's - Qualitätstinten

3 Refills Schwarz für Patrone HP-51626A
Entspricht 3 vollen Patronen

59,- DM

Inkjet Transparentfolie Zweckform-2504
mit Randstreifen, 50 Blatt/A4

69,- DM

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtkatalog

UKO Versand

Abtsgrund 7
36088 Hünfeld

Tel. 06652-5149
Fax 06652-5159

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig
nach neuer, interessanter
Software zur Aufnahme in
unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun
ein Anwendungs- oder ein
Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet Ihnen sein
Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Postfach 1146, 85580 Poing

Infiltrieren. Bekämpfen. Aushütten.

COMPACT
disc PC
CD-ROM

Start

Windows 95

Vor vielen Jahren, in einer kleinen **Galaxis**, erschuf eine fortschrittliche Zivilisation versehentlich eine Art **germanipulierter Insekten**. Die sogenannten **Hivasekter** produzierten einen Honig, der, wenn er raffiniert wurde, eine **tödliche Waffe** war. Durch einen **Unfall** wurde der Honig **freigesetzt** und **sämtliches Leben** auf dem Planeten **ausgelöscht**. **The Black Nexus Mob** betraf das Quarantäne-Gebiet, reaktivierte die Honig-Raffinerie und rekonstruierte aus der **archivierten DNA** eine **Hivasekter-Königin**, um ein funktionierendes Insektenvolk aufzubauen. Als **Agent der Galaktischen Föderation** werden Sie **The Black Nexus infiltrieren** und das Insekten-**aushütten**. **18 Level** voller hochspannender **32 Bit-Action** treiben Ihren **Puls** in die Höhe. **The Hive** enthält das brandneue **Reactive-System** **360° Bewegungsfreiheit** inmitten der **Action**.

OFFGOLD
GOLDEN GAMES

rainbow
GAMES

THE HIVE

TRIMARK
INTERACTIVE

TRAU' KEINEM UNTER 90

Ohne Pentium macht das Spieleleben langsam keinen Spaß mehr. Aber welche Tempoklasse muß es sein? Vom relativ erschwinglichen 60er bis zum luxuriösen Pentium 133 reicht die Angebotspalette. Wie stark sich die Leistungsunterschiede in der Praxis bemerkbar machen, klärt unser Vergleichstest.

Mit Computerspielen haben Sie sich ein Hobby ausgesucht, in dem ungefähr alle zwei Jahre ein Umsturz fällig ist. Die Prozessoren in den PCs werden immer schneller und die Spieleprogrammierer nutzen das natürlich sofort aus. Paradebeispiel ist »Hi-Octane«, das im Super-VGA-Modus selbst auf einem Pentium/90 nicht optimal spielbar ist. Beim Kauf eines neuen Systems sollten Sie sich also gründlich überlegen, welchen Prozessor Sie wählen. DX4/100-Systeme sind im Moment zwar noch »up to date«, aber die ersten Titel schreiben nach gehobener Pentium-Power. Wer sich heute einen PC kauft, sollte also eigentlich einen der jüngeren Intel-Generation wählen, damit in einem Jahr nicht gleich wieder eine Aufrüstung fällig ist.

Finger weg von »kleinen« Pentiums

Inzwischen gibt es insgesamt sieben Pentium-Varianten, die sich hauptsächlich durch ihren Takt unterscheiden: 60, 66, 75, 90, 100, 120 und 133 MHz stehen im Moment zur Auswahl. Die beiden erstgenannten Typen scheiden heute bereits wieder aus. Sie sind nicht wesentlich schneller als ein DX4/100-Chip; der Prozessor und das Motherboard sind allerdings geringfügig teurer als ein DX4-System. Für mehr Geld bekommt ein PC-Interessierter bei P/60 und P/66 also nicht mehr Leistung.

Bleiben noch fünf Chips übrig. Natürlich ist der Pentium/133 der schnellste des Quintetts. Die Frage ist nur: Lohnen sich die



Im neuen System sollte es mindestens ein P/90 sein. Der hier gezeigte 60er gehört schon zum alten Eisen.

Kosten für einen 133er, oder ist der Leistungsgewinn gegenüber einer kleineren Variante nicht so berauschend, so daß sich ein Käufer auch mit einem 75er oder 90er zufrieden geben kann?

Um das herauszufinden, haben wir die Prozessoren in ein geeignetes Motherboard gesteckt und dann unsere Benchmarks laufen lassen (siehe auch Vergleichstest der Heim-PCs in dieser Ausgabe). Do der Rest des Systems gleich blieb, konnten Geschwindigkeitsunterschiede nur vom Prozessor stammen. Die Ergebnisse des Benchmarks haben wir in einer Tabelle zusammengefaßt sowie die Tempounterschiede der Prozessoren untereinander verglichen (Mittelwert aller Meßwerte). Das erstaunliche Ergebnis: ein Pentium/133 ist ungefähr um die Hälfte schneller als ein Pentium/75 (147 % der Geschwindigkeit) oder nur rund 20 Prozent schneller als ein P/90

TESTERGEBNISSE

PROZESSOR	Pentium/75	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/120	Pentium/133
MOTHERBOARD	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE	Asus P55TP4XE
INTERNER TAKT	75 MHz	90 MHz	100 MHz	120 MHz	133 MHz
EXTERNER TAKT	50 MHz	60 MHz	66 MHz	60 MHz	66 MHz
RAYTRACING	147 s	123 s	112 s	102 s	93 s
VIOSPEED					
320 x 200 x 256	47080 Byte/ms	48188 Byte/ms	52851 Byte/ms	48188 Byte/ms	52851 Byte/ms
640 x 480 x 256	47115 Byte/ms	48198 Byte/ms	52745 Byte/ms	48198 Byte/ms	52745 Byte/ms
3DBench	66,6 Bilder/s	83,3 Bilder/s	90,9 Bilder/s	90,9 Bilder/s	100,0 Bilder/s
WinTach					
640 x 480 x 256	43,19	50,64	52,25	55,94	61,91
640 x 480 x 16,7M	69,57	78,87	84,74	86,93	99,69
WinG	565 Bilder/s	685 Bilder/s	758 Bilder/s	704 Bilder/s	787 Bilder/s

(123 %). Das deckt sich auch mit unseren subjektiven Eindrücken anhand von Hi-Octane: Auf einem P/90 ist es mit viel gutem Willen spielbar. Auf einem 133er stellt es die Grafiken zwar flüssiger dar, und das Vehikel läßt sich dadurch auch besser steuern. Vom Hocker reißt es deswegen allerdings niemanden. Erst ab 20 Prozent Differenz bei der Prozessorleistung spürt man im Spiel überhaupt einen Unterschied.

Beim Studium der Meßwerte fällt Ihnen sicher auf, daß ein Pentium/120 teilweise langsamer als ein Pentium/100 ist. Bei den »VIDSPEED«-Werten kommt das deutlich zum Vorschein, ebenso beim »WinG«-Test. Beim 3D-Bench ist der Prozessor genau so schnell wie der vom Takt her langsamere Pentium/100. Die Erklärung liegt hier beim externen Takt der Prozessoren. Ähnlich wie ein DX2/66 oder ein DX4/100 arbeiten die Chips intern mit einer höheren Taktfrequenz als auf den Prozessorbeinchen. Ein Pentium/100 wirbelt zum Beispiel seine Daten mit 66 MHz durch das Motherboard, ein Pentium/120 dagegen nur mit 60 MHz. Genau diese Differenz macht sich bei der Datenübertragungsrate in den Bildschirmspeicher bemerkbar, und das mißt VIDSPEED. Auch der WinG-Test erlähmt aus diesem Grund bei dem eigentlich schnelleren Prozessor.

Der Schnelle wird langsamer

Sie fragen sich jetzt vermutlich, warum Intel einen schnelleren und teureren Prozessor herstellt, wenn dieser scheinbar doch nicht flotter als ein Pentium/100 ist. Die Wahrheit liegt hier in der Mitte: die reine Rechenkraft des Pentium/120 ist schon höher. Das beweist unser Raytracing-Benchmark. Der 100er-Chip war nach 112 Sekunden fertig, der 120er benötigte dazu 10 Sekunden weniger. Immer wenn es um reine Prozessorleistung geht, und ein Programm dabei keine Grafik zeigt (wie es beim Raytracing-Test der Fall ist), mocht sich der höhere Prozessorstakt bemerkbar. Schaufelt ein Programm dagegen Daten in die Grafikkarte, damit sich auch etwas auf dem Bildschirm tut, kommt der externe Takt des Chips zum Tragen. Wenn der schnellere Prozessor einen geringeren externen Takt hat, ist er langsamer.

Normalerweise bemerken Sie immer eine Mischung beider Effekte: kein Programm schiebt einfach nur Daten in die Grafikkarte, denn irgendwoher müssen diese Daten ja kommen. Und kein Spiel rechnet stumpsinnig vor sich hin, denn ohne Grafikausgabe tut sich nichts auf dem Bildschirm. Der 3D-Bench ist dafür ein gutes Beispiel. Der Prozessor muß die Bilder berechnen und die Grafikdaten eines fertigen Bildes in den Speicher schieben. Bei der einen Sache ist der P/120 schneller, bei der anderen langsamer als ein P/100. Beide Effekte gleichen sich aus, und der P/100 ist genau so schnell wie ein P/120.

Aber auch für »spürbare« Unterschiede sollten Sie im Moment lieber kein Geld verschwenden. Ein 90er-Pentium-Chip kostet nämlich im Moment rund 600 Mark, ein 133er dagegen etwa 1200 Mark. Unsere Empfehlung lautet deshalb:

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)

Gary Grigsby's

Steel Panthers (SSI)

Der Nachfolger des legendären Panzer Strike II. Weltkrieg, taktische Ebene (einzelne Panzer, Geschütze, Infanteriegruppen). Mit über 60 Szenarien, Feldzugmöglichkeit, Szenariomoditor. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, mind. 486er, 8 MB RAM, auf CD): 109,95 DM



Gary Grigsby's

War in Russia (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Sehr detailliert. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 74,95 DM

Gary Grigsby's

Pacific War (SSI)

Der gesamte pazifische Kriegsschauplatz 1941-45. 1 Spielzug = 1 Woche. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! IBM (VGA): 74,95 DM

Tigers on the Prowl (HPS)

[Tiger auf dem Schleichpfad] Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf Zugebene. Bei uns mit dt. Regelübersetzung (50 Seiten)! Für IBM (VGA): 99,95 DM

Panthers in the Shadows

(HPS) Taktische Gefechte an der Westfront des II. Weltkrieges. Ähnliches Spielsystem wie Tigers on the Prowl. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 99,95 DM

Wegame Construction Set 2:

TANKS! (SSI)

Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne. Taktische Ebene. Über 1.000 Waffensysteme (Infanterie, Geschütze, Panzer). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 99,95 DM

Erweiterungspaket

für TANKS:

enthält: Update auf erweiterte Version 1.28, Modern Database mit neuen Waffen, Editor zum Verändern von Waffen und Einheiten, 50 neue Szenarien! 99,95 DM

Battleground: Ardennes

Zug- und Kampfesbene. Mit Szenariomoditor. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, 8 MB RAM, Windows, CD): 119,95 DM

New Horizons (Koei)

Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (VGA, CD): 99,95 DM

Stalingrad (Avalon Hill)

Sept. '42 bis Feb. '43, Kampfbewegungen in der 1. Division. Mit über 1.000 Einheiten! Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA, 8 MB RAM): 109,95 DM

The Road from Sumter to Appomattox

Der gesamte amerikanische Bürgerkrieg mit militärischen, wirtschaftlichen und politischen Faktoren. 1 Spielzug = 1 Woche. Bei uns mit dt. Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA): 88,95 DM

Weitere Titel mit deutschen

Regelübersetzungen z.B.

[jewalls für PC]:

Celtic Tales (Koei), CD: 99,95 DM
D-Day (Avalon Hill) (Super-VGA, 8 MB RAM, CD): 109,95 DM
Ghenghis Khan II (Koei): 99,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill) (Super-VGA, CD): 109,95 DM
Panzer General (SSI) CD: 69,95 DM
V for Victory 4 auf CD: 74,95 DM
Warlords II Deluxe (SSI) für (Super-VGA, CD): 109,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

High Command: 22 DM
Pacific War: 21 DM
Stalingrad: 22 DM
Tanks: 20 DM
Tigers on the Prowl: 25 DM
War in Russia: 20 DM

Kosmos ohne Computer

(Brettspiele), jewalls mit deutscher Regelübersetzung z.B.:

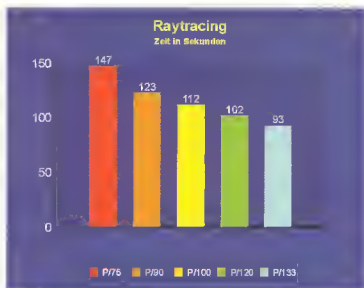
BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germananeinfälle usw. an den Neugrenzen des Römischen Reiches. Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 74,95 DM

Endkampf: Aachen - Sept./Okt. 1944, Kampfbewegungen und Ballistiken. Mit 1 Spielplan (55x85 cm) und 500 Countern: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

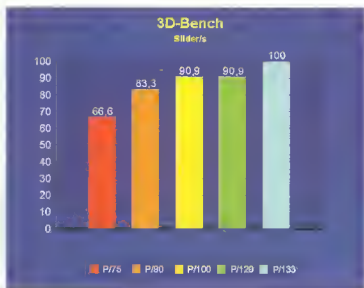
Versandkosten:
Vorauskauf: 6,80 DM
Nachnahme: 9,80 DM



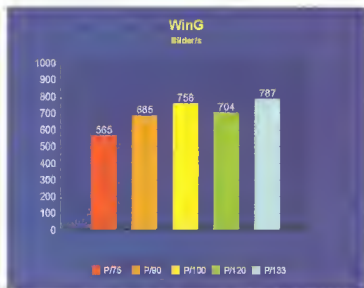
Immer wenn es um die reine interne Rechenleistung geht, und der Prozessor keine Grafikdaten schaufeln muß, wirkt sich der interne Takt des Chips aus



Unter Windows (hier gemessen mit dem Wintach-Programm) fahren die höher getakteten Chips ihre Leistung wieder aus



Beim 3D-Benchmark ist ein 100er-Chip genau so schnell wie der teure 120er-Prozessor. Der erklärt sich durch den externen Takt der Chips.



Auch WinG reagiert empfindlich auf einen geringeren externen Takt. Interessant sind diese Werte auch für Spiele unter Windows '95.

Kaufen Sie sich ein 90er- oder ein 100er-System, je nachdem auf welches Sie günstiger herankommen. Investieren Sie das gesparte Geld in mehr RAM (16 MByte sind mit Blick auf Windows '95 Pflicht) in eine flotte Grafikkarte, eine 2-GBite-Festplatte oder kaufen Sie sich ganz einfach endlich das Spiel, das Ihnen schon die ganze Zeit am Herzen lag. Sehr wahrscheinlich sieht die Sache in einem Jahr schon wieder ganz anders aus. Dann liefert Intel vermutlich bereits den Pentium/150 und den 166er und die jetzigen Prozessoren fallen im Preis genau, wie die 90er und 100er Chip im Februar dieses Jahres. Schätzungsweise ist dann ein 166er-Chip nochmal 20 Prozent schneller als ein 133er, was rund 40 Pro-

zent mehr als ein 90er wären. Dafür würde es sich lohnen, Geld auszugeben.

Tatsächlich hat Intel »Aufrüst«-Möglichkeiten der Prozessoren vorgesehen. Unser Testmotherboard schluckte ja jetzt schon die fünf erhöhten Pentium-Versionen (Asus P55TP4XE). Mit entsprechenden Jumpers können Sie bei diesem den internen und den externen Takt einstellen.

Bei den 75er-, 90er- und 100er-Chips beträgt die Taktvervielfachung 1,5 des externen Takts, bei den 120er- und 133-Chips ist es dagegen der zweifache Takt. Die Jumper des Boards sind außerdem schon für 2,5fachen und dreifachen Takt ausgelegt. Das entspräche dann einem Pentium/150/

166 und einem Pentium/180/200. Beim Kauf eines Motherboards sollten Sie also darauf achten, daß es entsprechende Takt-Jumper gibt. Intels »Plato«-Board hat solche Jumper zum Beispiel nicht. (hft)

DER KLEINE UNTERSCHIED

Schneller als ein...	Pentium/75	Pentium/90	Pentium/100	Pentium/120	Pentium/133
Pentium/75	100 %	84 %	78 %	76 %	68 %
Pentium/90	119 %	100 %	93 %	90 %	81 %
Pentium/100	129 %	108 %	100 %	98 %	88 %
Pentium/120	132 %	111 %	103 %	100 %	90 %
Pentium/133	147 %	123 %	114 %	112 %	100 %

Basierend auf unseren Meßergebnissen haben wir umgerechnet, wie groß die Leistungs-Unterschiede der Pentium-Prozessoren in Prozent sind

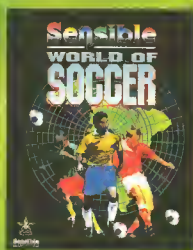
Kicken, foulern und Moneten.

- ⊗ Über 1.500 Fußballmannschaften mit den echten Namen, Trikotnummern, Fähigkeiten
- ⊗ Mehr als 26.000 echte Spieler
- ⊗ 131 Nationalmannschaften und alle wichtigen Meisterschaften der Welt
- ⊗ Individuelle Spielerfähigkeiten
- ⊗ Komplette statistische Analyse
- ⊗ Enthält die neuesten 95/96er Saison-Daten

Zieh voll ab!

- ⊗ Einkauf und Verkauf von Spielern
- ⊗ Auswahl der Spieltaktik
- ⊗ Finanzierung des Vereins
- ⊗ Verwaltung des Budgets
- ⊗ Zusammenstellung von Fußball-Ligen, Pokalspielen und Meisterschaften
- ⊗ Aufstellung der Mannschaften nach den Fähigkeiten der einzelnen Spieler
- ⊗ Weltweiter Transfermarkt mit genauen und wechselnden Spielerpreisen

Zock voll ab!



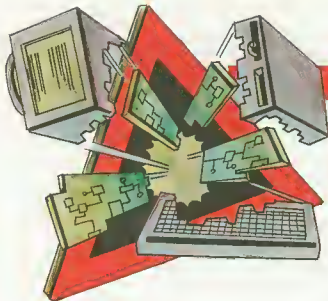
Komplett in Deutsch.

**PC CD-ROM
PC**

Sensible World of Soccer, die wahrscheinlich umfassendste Fußball-Manager-simulation aller Zeiten, kommt nun endlich für den PC! Es verbindet in großartiger Weise die zahlreichen Details einer Fußball-Managersimulation mit der Action eines Fußballspiels. Sensible World of Soccer ist eine Klasse für sich. Unglaublich die schier endlosen Möglichkeiten: Spielen Sie wie Brasilien offensiv nach vorn oder wie die Schweden in zwei Viererketten. Kaufen Sie sich Ihr Dream-Team aus der ganzen Welt zusammen, und bestimmen Sie die Spieltaktik. Sensible World of Soccer ist die größte Herausforderung für alle echten Fußballfans. Das Spiel beginnt, gewinnen Sie mit!



**WARNER
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT**



Keine Panik: Festplatte vergrößern mit

PLATZ DA!

Wenn der Platz auf der Platte zu klein wird, muß nicht immer gleich neue Hardware ran. MS-DOS 6.22 liefert einen Festplattenkomprimierer mit, der aber nicht ganz zugeleitet ist.

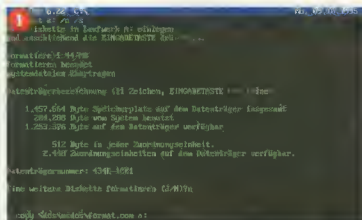
Schwups! Kaum ist das neue Spiel installiert, schon ist die Festplatte um 20 freie MByte ärmer. Rasch sammeln sich die Daten und drohen den zur Verfügung stehenden Platz bis ins letzte Byte-Winkelchen zu belegen. Irgendwann ist dann doch mal der Punkt gekommen, da man sich eine größere Festplatte wünscht. 1 GByte sind im Moment schon für rund 400 Mark zu haben. Aber kaum jemand wird mal eben diese Summe aus seinem Sparstrumpf schütteln, nur um ein paar Spiele mehr parat zu haben.

Abhilfe verheißt das »DriveSpace«-System, das ab der Version 6.22 zum Lieferumfang von MS-DOS gehört. DriveSpace ist ein Kompressionsprogramm, das die Daten automatisch während des Schreibens und Lesens der Festplatte komprimiert und entpackt. Es arbeitet ähnlich wie die

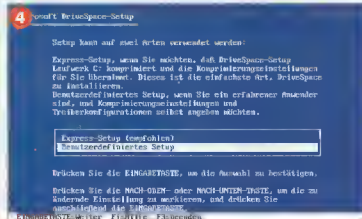
Pack-Programme »ARJ«, »LHARC« und »PKZIP«, nur daß Sie sich um die eigentliche Kompression nicht kümmern brauchen. Da die Daten in komprimierter Form weniger Platz benötigen als unkomprimiert, scheint der Platz auf der Festplatte zu wachsen. Microsoft gibt eine Kapazitätserweiterung von 50 bis 100 Prozent an. Eine Verdopplung des Plattenplatzes, ohne daß Sie etwas dafür bezahlen müssen, hört sich zunächst nicht schlecht an.

Stolpersteine

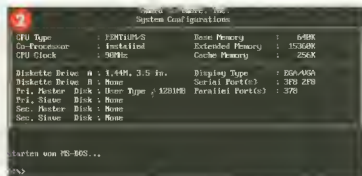
Leider gibt es bei der Sache einige Haken. Für uns Spieler ist die wichtigste Einschränkung, daß viele Entertainment-Programme mit der erhöhten Kapazität der Festplatte nicht klar kommen. Sogenannte »Protected Mode«-Spiele sind da



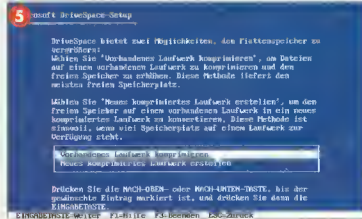
Bevor Sie mit DriveSpace Ihre Festplatte komprimieren, sollten Sie sich eine Notfall-Baot-Diskette anfertigen – nur für den Fall der Fälle.



Jetzt kommt der große Moment! Starten Sie DriveSpace mit dem Kommando **DRVSPACE** und wählen Sie das »Benutzdefinierte Setup«



Starten Sie Ihren Computer anschließend mit dieser Diskette. Nur wenn diese einwandfrei funktioniert, bewährt sie sich im Notfall.

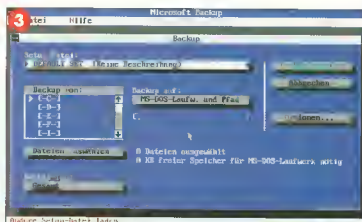


Im nächsten Bildschirm wählen Sie »Verhandenes Laufwerk komprimieren«. Damit wird der gesamte Platz der Festplatte zusammengestaut.

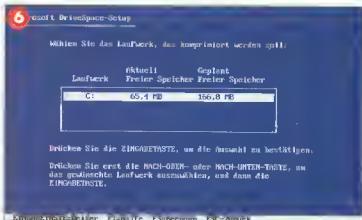
beliebte Kandidaten. Eine generelle Richtlinie, ob die Software läuft oder nicht, gibt es leider nicht. Da hilft nur ausprobieren und für den Fall eines Falles unkomprimierten Platz auf der Festplatte freilassen. Wie das geht, erklären wir weiter unten.

Wenn mit der komprimierten Festplatte mal etwas schief läuft, sind mit DriveSpace meistens gleich viel mehr Daten futsch, als bei einer unkomprimierten Festplatte. Das liegt an der Kompression, die auf dem gleichen Platz mehr Daten unterbringt. Aus diesem Grund sollten Sie von Ihren wichtigen Daten regelmäßig Backups anfertigen.

Die mit DriveSpace komprimierte Festplatte ist außerdem nicht mehr ganz so pflegeleicht wie vorher. Wenn Sie Ihre Festplatte mit DEFRAG öfters mal sortieren (siehe PC Player 9/95), müssen Sie sich auf eine wesentlich längere Wartezeit einstellen. Außerdem wird die Festplatte beim Schreiben von Daten langsamer. Zum Kopieren eines prall gefüllten Windows-Verzeichnisses (890 Dateien in 42 MByte) benötigt unser Testsystem normalerweise 3 Minuten, mit Kompression stieg die Zeit auf 4 Minuten 30 Sekunden; also die Hälfte länger. Für Spiele ist das allerdings uninteressant, denn die lesen meistens nur Daten von der Festplatte. Einzige Ausnahme: speichern eines Spielstandes, aber die kurze Zeit bemerkt man auch mit Kompression kaum.



Ebenfalls notwendig: Ein Backup vor der Kompression. Falls mit DriveSpace etwas schief geht, sind ihre Daten futsch.



Wenn Sie nur eine Festplatte besitzen, erscheint im nächsten Bild nur dieses eine Laufwerk. Sanst können Sie hier das zu komprimierende Laufwerk auswählen.

Games 2001

Bestellannahme: - Tel : 0172-2355442, täglich von 14-20 Uhr, auch So.

- Fax : 07021-3492

Postadresse: Games 2001, Untere Steinstraße 36, 73230 Kirchheim.

	DM	Time	Time	Time	DM
At-M40 Longhorn	d/v	84.95	Maple Carpet Pin	d/v	79.95
Action Soccer	d/v	74.99	Maple Carpet 2	d/v	79.95
Alibi	d/v	74.99	Maple Carpet 3	d/v	79.95
Alibi in the Dash 3	d/v	84.95	Maple Carpet 4	d/v	79.95
Alibi in the Dash 4	d/v	84.95	Maple Carpet 5	d/v	79.95
Alibi in the Dash 5 (WIN)	d/v	84.95	Maple Carpet 6	d/v	79.95
Alibi in the Dash 6	d/v	84.95	Maple Carpet 7	d/v	79.95
Alibi in the Dash 7	d/v	84.95	Maple Carpet 8	d/v	79.95
Alibi in the Dash 8	d/v	84.95	Maple Carpet 9	d/v	79.95
Alibi in the Dash 9	d/v	84.95	Maple Carpet 10	d/v	79.95
Alibi in the Dash 10	d/v	84.95	Maple Carpet 11	d/v	79.95
Alibi in the Dash 11	d/v	84.95	Maple Carpet 12	d/v	79.95
Alibi in the Dash 12	d/v	84.95	Maple Carpet 13	d/v	79.95
Alibi in the Dash 13	d/v	84.95	Maple Carpet 14	d/v	79.95
Alibi in the Dash 14	d/v	84.95	Maple Carpet 15	d/v	79.95
Alibi in the Dash 15	d/v	84.95	Maple Carpet 16	d/v	79.95
Alibi in the Dash 16	d/v	84.95	Maple Carpet 17	d/v	79.95
Alibi in the Dash 17	d/v	84.95	Maple Carpet 18	d/v	79.95
Alibi in the Dash 18	d/v	84.95	Maple Carpet 19	d/v	79.95
Alibi in the Dash 19	d/v	84.95	Maple Carpet 20	d/v	79.95
Alibi in the Dash 20	d/v	84.95	Maple Carpet 21	d/v	79.95
Alibi in the Dash 21	d/v	84.95	Maple Carpet 22	d/v	79.95
Alibi in the Dash 22	d/v	84.95	Maple Carpet 23	d/v	79.95
Alibi in the Dash 23	d/v	84.95	Maple Carpet 24	d/v	79.95
Alibi in the Dash 24	d/v	84.95	Maple Carpet 25	d/v	79.95
Alibi in the Dash 25	d/v	84.95	Maple Carpet 26	d/v	79.95
Alibi in the Dash 26	d/v	84.95	Maple Carpet 27	d/v	79.95
Alibi in the Dash 27	d/v	84.95	Maple Carpet 28	d/v	79.95
Alibi in the Dash 28	d/v	84.95	Maple Carpet 29	d/v	79.95
Alibi in the Dash 29	d/v	84.95	Maple Carpet 30	d/v	79.95
Alibi in the Dash 30	d/v	84.95	Maple Carpet 31	d/v	79.95
Alibi in the Dash 31	d/v	84.95	Maple Carpet 32	d/v	79.95
Alibi in the Dash 32	d/v	84.95	Maple Carpet 33	d/v	79.95
Alibi in the Dash 33	d/v	84.95	Maple Carpet 34	d/v	79.95
Alibi in the Dash 34	d/v	84.95	Maple Carpet 35	d/v	79.95
Alibi in the Dash 35	d/v	84.95	Maple Carpet 36	d/v	79.95
Alibi in the Dash 36	d/v	84.95	Maple Carpet 37	d/v	79.95
Alibi in the Dash 37	d/v	84.95	Maple Carpet 38	d/v	79.95
Alibi in the Dash 38	d/v	84.95	Maple Carpet 39	d/v	79.95
Alibi in the Dash 39	d/v	84.95	Maple Carpet 40	d/v	79.95
Alibi in the Dash 40	d/v	84.95	Maple Carpet 41	d/v	79.95
Alibi in the Dash 41	d/v	84.95	Maple Carpet 42	d/v	79.95
Alibi in the Dash 42	d/v	84.95	Maple Carpet 43	d/v	79.95
Alibi in the Dash 43	d/v	84.95	Maple Carpet 44	d/v	79.95
Alibi in the Dash 44	d/v	84.95	Maple Carpet 45	d/v	79.95
Alibi in the Dash 45	d/v	84.95	Maple Carpet 46	d/v	79.95
Alibi in the Dash 46	d/v	84.95	Maple Carpet 47	d/v	79.95
Alibi in the Dash 47	d/v	84.95	Maple Carpet 48	d/v	79.95
Alibi in the Dash 48	d/v	84.95	Maple Carpet 49	d/v	79.95
Alibi in the Dash 49	d/v	84.95	Maple Carpet 50	d/v	79.95
Alibi in the Dash 50	d/v	84.95	Maple Carpet 51	d/v	79.95
Alibi in the Dash 51	d/v	84.95	Maple Carpet 52	d/v	79.95
Alibi in the Dash 52	d/v	84.95	Maple Carpet 53	d/v	79.95
Alibi in the Dash 53	d/v	84.95	Maple Carpet 54	d/v	79.95
Alibi in the Dash 54	d/v	84.95	Maple Carpet 55	d/v	79.95
Alibi in the Dash 55	d/v	84.95	Maple Carpet 56	d/v	79.95
Alibi in the Dash 56	d/v	84.95	Maple Carpet 57	d/v	79.95
Alibi in the Dash 57	d/v	84.95	Maple Carpet 58	d/v	79.95
Alibi in the Dash 58	d/v	84.95	Maple Carpet 59	d/v	79.95
Alibi in the Dash 59	d/v	84.95	Maple Carpet 60	d/v	79.95
Alibi in the Dash 60	d/v	84.95	Maple Carpet 61	d/v	79.95
Alibi in the Dash 61	d/v	84.95	Maple Carpet 62	d/v	79.95
Alibi in the Dash 62	d/v	84.95	Maple Carpet 63	d/v	79.95
Alibi in the Dash 63	d/v	84.95	Maple Carpet 64	d/v	79.95
Alibi in the Dash 64	d/v	84.95	Maple Carpet 65	d/v	79.95
Alibi in the Dash 65	d/v	84.95	Maple Carpet 66	d/v	79.95
Alibi in the Dash 66	d/v	84.95	Maple Carpet 67	d/v	79.95
Alibi in the Dash 67	d/v	84.95	Maple Carpet 68	d/v	79.95
Alibi in the Dash 68	d/v	84.95	Maple Carpet 69	d/v	79.95
Alibi in the Dash 69	d/v	84.95	Maple Carpet 70	d/v	79.95
Alibi in the Dash 70	d/v	84.95	Maple Carpet 71	d/v	79.95
Alibi in the Dash 71	d/v	84.95	Maple Carpet 72	d/v	79.95
Alibi in the Dash 72	d/v	84.95	Maple Carpet 73	d/v	79.95
Alibi in the Dash 73	d/v	84.95	Maple Carpet 74	d/v	79.95
Alibi in the Dash 74	d/v	84.95	Maple Carpet 75	d/v	79.95
Alibi in the Dash 75	d/v	84.95	Maple Carpet 76	d/v	79.95
Alibi in the Dash 76	d/v	84.95	Maple Carpet 77	d/v	79.95
Alibi in the Dash 77	d/v	84.95	Maple Carpet 78	d/v	79.95
Alibi in the Dash 78	d/v	84.95	Maple Carpet 79	d/v	79.95
Alibi in the Dash 79	d/v	84.95	Maple Carpet 80	d/v	79.95
Alibi in the Dash 80	d/v	84.95	Maple Carpet 81	d/v	79.95
Alibi in the Dash 81	d/v	84.95	Maple Carpet 82	d/v	79.95
Alibi in the Dash 82	d/v	84.95	Maple Carpet 83	d/v	79.95
Alibi in the Dash 83	d/v	84.95	Maple Carpet 84	d/v	79.95
Alibi in the Dash 84	d/v	84.95	Maple Carpet 85	d/v	79.95
Alibi in the Dash 85	d/v	84.95	Maple Carpet 86	d/v	79.95
Alibi in the Dash 86	d/v	84.95	Maple Carpet 87	d/v	79.95
Alibi in the Dash 87	d/v	84.95	Maple Carpet 88	d/v	79.95
Alibi in the Dash 88	d/v	84.95	Maple Carpet 89	d/v	79.95
Alibi in the Dash 89	d/v	84.95	Maple Carpet 90	d/v	79.95
Alibi in the Dash 90	d/v	84.95	Maple Carpet 91	d/v	79.95
Alibi in the Dash 91	d/v	84.95	Maple Carpet 92	d/v	79.95
Alibi in the Dash 92	d/v	84.95	Maple Carpet 93	d/v	79.95
Alibi in the Dash 93	d/v	84.95	Maple Carpet 94	d/v	79.95
Alibi in the Dash 94	d/v	84.95	Maple Carpet 95	d/v	79.95
Alibi in the Dash 95	d/v	84.95	Maple Carpet 96	d/v	79.95
Alibi in the Dash 96	d/v	84.95	Maple Carpet 97	d/v	79.95
Alibi in the Dash 97	d/v	84.95	Maple Carpet 98	d/v	79.95
Alibi in the Dash 98	d/v	84.95	Maple Carpet 99	d/v	79.95
Alibi in the Dash 99	d/v	84.95	Maple Carpet 100	d/v	79.95
Alibi in the Dash 100	d/v	84.95	Maple Carpet 101	d/v	79.95
Alibi in the Dash 101	d/v	84.95	Maple Carpet 102	d/v	79.95
Alibi in the Dash 102	d/v	84.95	Maple Carpet 103	d/v	79.95
Alibi in the Dash 103	d/v	84.95	Maple Carpet 104	d/v	79.95
Alibi in the Dash 104	d/v	84.95	Maple Carpet 105	d/v	79.95
Alibi in the Dash 105	d/v	84.95	Maple Carpet 106	d/v	79.95
Alibi in the Dash 106	d/v	84.95	Maple Carpet 107	d/v	79.95
Alibi in the Dash 107	d/v	84.95	Maple Carpet 108	d/v	79.95
Alibi in the Dash 108	d/v	84.95	Maple Carpet 109	d/v	79.95
Alibi in the Dash 109	d/v	84.95	Maple Carpet 110	d/v	79.95
Alibi in the Dash 110	d/v	84.95	Maple Carpet 111	d/v	79.95
Alibi in the Dash 111	d/v	84.95	Maple Carpet 112	d/v	79.95
Alibi in the Dash 112	d/v	84.95	Maple Carpet 113	d/v	79.95
Alibi in the Dash 113	d/v	84.95	Maple Carpet 114	d/v	79.95
Alibi in the Dash 114	d/v	84.95	Maple Carpet 115	d/v	79.95
Alibi in the Dash 115	d/v	84.95	Maple Carpet 116	d/v	79.95
Alibi in the Dash 116	d/v	84.95	Maple Carpet 117	d/v	79.95
Alibi in the Dash 117	d/v	84.95	Maple Carpet 118	d/v	79.95
Alibi in the Dash 118	d/v	84.95	Maple Carpet 119	d/v	79.95
Alibi in the Dash 119	d/v	84.95	Maple Carpet 120	d/v	79.95
Alibi in the Dash 120	d/v	84.95	Maple Carpet 121	d/v	79.95
Alibi in the Dash 121	d/v	84.95	Maple Carpet 122	d/v	79.95
Alibi in the Dash 122	d/v	84.95	Maple Carpet 123	d/v	79.95
Alibi in the Dash 123	d/v	84.95	Maple Carpet 124	d/v	79.95
Alibi in the Dash 124	d/v	84.95	Maple Carpet 125	d/v	79.95
Alibi in the Dash 125	d/v	84.95	Maple Carpet 126	d/v	79.95
Alibi in the Dash 126	d/v	84.95	Maple Carpet 127	d/v	79.95
Alibi in the Dash 127	d/v	84.95	Maple Carpet 128	d/v	79.95
Alibi in the Dash 128	d/v	84.95	Maple Carpet 129	d/v	79.95
Alibi in the Dash 129	d/v	84.95	Maple Carpet 130	d/v	79.95
Alibi in the Dash 130	d/v	84.95	Maple Carpet 131	d/v	79.95
Alibi in the Dash 131	d/v	84.95	Maple Carpet 132	d/v	79.95
Alibi in the Dash 132	d/v	84.95	Maple Carpet 133	d/v	79.95
Alibi in the Dash 133	d/v	84.95	Maple Carpet 134	d/v	79.95
Alibi in the Dash 134	d/v	84.95	Maple Carpet 135	d/v	79.95
Alibi in the Dash 135	d/v	84.95	Maple Carpet 136	d/v	79.95
Alibi in the Dash 136	d/v	84.95	Maple Carpet 137	d/v	79.95
Alibi in the Dash 137	d/v	84.95	Maple Carpet 138	d/v	79.95
Alibi in the Dash 138	d/v	84.95	Maple Carpet 139	d/v	79.95
Alibi in the Dash 139	d/v	84.95	Maple Carpet 140	d/v	79.95
Alibi in the Dash 140	d/v	84.95	Maple Carpet 141	d/v	79.95
Alibi in the Dash 141	d/v	84.95	Maple Carpet 142	d/v	79.95
Alibi in the Dash 142	d/v	84.95	Maple Carpet 143	d/v	79.95
Alibi in the Dash 143	d/v	84.95	Maple Carpet 144	d/v	79.95
Alibi in the Dash 144	d/v	84.95	Maple Carpet 145	d/v	79.95
Alibi in the Dash 145	d/v	84.95	Maple Carpet 146	d/v	79.95
Alibi in the Dash 146	d/v	84.95	Maple Carpet 147	d/v	79.95
Alibi in the Dash 147	d/v	84.95	Maple Carpet 148	d/v	79.95
Alibi in the Dash 148	d/v	84.95	Maple Carpet 149	d/v	79.95
Alibi in the Dash 149	d/v	84.95	Maple Carpet 150	d/v	79.95
Alibi in the Dash 150	d/v	84.95	Maple Carpet 151	d/v	79.95
Alibi in the Dash 151	d/v	84.95	Maple Carpet 152	d/v	79.95
Alibi in the Dash 152	d/v	84.95	Maple Carpet 153	d/v	79.95
Alibi in the Dash 153	d/v	84.95	Maple Carpet 154	d/v	79.95
Alibi in the Dash 154	d/v	84.95	Maple Carpet 155	d/v	79.95
Alibi in the Dash 155	d/v	84.95	Maple Carpet 156	d/v	79.95
Alibi in the Dash 156	d/v	84.95	Maple Carpet 157	d/v	79.95
Alibi in the Dash 157	d/v	84.95	Maple Carpet 158	d/v	79.95
Alibi in the Dash 158	d/v	84.95	Maple Carpet 159	d/v	79.95
Alibi in the Dash 159	d/v	84.95	Maple Carpet 160	d/v	79.95
Alibi in the Dash 160	d/v	84.95	Maple Carpet 161	d/v	79.95
Alibi in the Dash 161	d/v	84.95	Maple Carpet 162	d/v	79.95
Alibi in the Dash 162	d/v	84.95	Maple Carpet 163	d/v	79.95
Alibi in the Dash 163	d/v	84.95	Maple Carpet 164	d/v	79.95
Alibi in the Dash 164	d/v	84.95	Maple Carpet 165	d/v	79.95
Alibi in the Dash 165	d/v	84.95	Maple Carpet 166	d/v	79.95
Alibi in the Dash 166	d/v	84.95	Maple Carpet 167	d/v	79.95
Alibi in the Dash 167	d/v	84.95	Maple Carpet 168	d/v	79.95
Alibi in the Dash 168	d/v	84.95	Maple Carpet 169	d/v	79.95
Alibi in the Dash 169	d/v	84.95	Maple Carpet 170	d/v	79.95
Alibi in the Dash 170	d/v	84.95	Maple Carpet 171	d/v	79.95
Alibi in the Dash 171	d/v	84.95	Maple Carpet 172	d/v	79.95
Alibi in the Dash 172	d/v	84.95	Maple Carpet 173	d/v	79.95
Alibi in the Dash 173	d/v	84.95	Maple Carpet 174	d/v	79.95
Alibi in the Dash 174	d/v	84.95	Maple Carpet 175	d/v	79.95
Alibi in the Dash 175	d/v	84.95	Maple Carpet 176	d/v	79.95
Alibi in the Dash 176	d/v	84.95	Maple Carpet 177	d/v	79.95
Alibi in the Dash 177	d/v	84.95	Maple Carpet 178	d/v	79.95
Alibi in the Dash 178	d/v	84.95	Maple Carpet 179	d/v	79.95
Alibi in the Dash 179	d/v	84.95	Maple Carpet 180	d/v	79.95
Alibi in the Dash 180	d/v	84.95	Maple Carpet 181	d/v	79.95
Alibi in the Dash 181	d/v	84.95	Maple Carpet 182	d/v	79.95
Alibi in the Dash 182	d/v	84.95	Maple Carpet 183	d/v	79.95
Alibi in the Dash 183	d/v	84.95	Maple Carpet 184	d/v	79.95
Alibi in the Dash 184	d/v	84.95	Maple Carpet 185	d/v	79.95
Alibi in the Dash 185	d/v	84.95	Maple Carpet 186	d/v	79.95
Alibi in the Dash 186	d/v	84.95	Maple Carpet 187	d/v	79.95
Alibi in the Dash 187	d/v	84.95	Maple Carpet 188	d/v	79.95
Alibi in the Dash 188	d/v	84.95	Maple Carpet 189	d/v	79.95
Alibi in the Dash 189	d/v	84.95	Maple Carpet 190	d/v	79.95
Alibi in the Dash 190	d/v	84.95	Maple Carpet 191	d/v	79.95
Alibi in the Dash 191	d/v	84.95	Maple Carpet 192	d/v	79.95
Alibi in the Dash 192	d/v	84.95	Maple Carpet 193	d/v	79.95
Alibi in the Dash 193	d/v	84.95	Maple Carpet 194	d/v	79.95
Alibi in the Dash 194	d/v	84.95	Maple Carpet 195	d/v	79.95
Alibi in the Dash 195	d/v	84.95	Maple Carpet 196	d/v	79.95
Alibi in the Dash 196	d/v	84.95	Maple Carpet 197	d/v	79.95
Alibi in the Dash 197	d/v	84.95	Maple Carpet 198	d/v	79.95
Alibi in the Dash 198	d/v	84.95	Maple Carpet 199	d/v	79.95
Alibi in the Dash 199	d/v	84.95	Maple Carpet 200	d/v	79.95
Alibi in the Dash 200	d/v	84.95	Maple Carpet 201	d/v	79.95
Alibi in the Dash 201	d/v	84.95	Maple Carpet 202	d/v	79.95
Alibi in the Dash 202	d/v	84.95	Maple Carpet 203	d/v	

dV=deutsche Version, dA=deutsche Anleitung eV=englische Version * Bei Druckschluss noch nicht verfügbar
Weitere Programme sowie Hardware auf Anfrage Änderung der Preislste vorbehalten Preise Stand November
15% Mehrwertsteuer sind in den Preisen enthalten Händleranfragen erwünscht!

Verandkosten: - per Nachnahme: 3 DM zuzüglich 3 DM Nachnahmegebühr.
- per Vorkasse (bitte ec- oder Verrechnungsscheck belegen) 7 DM.
- 48 Stunden Lieferservice + 2 DM,
- ab 350 DM Bestellwert versandkostenfrei.

Devil's Deal

DEVIL'S DEAL

Direkt Versand
für Sammelkartenspiele

S. Karthan

Josef-Schauer-Str. 34
82178 Puchheim

☎ 0 89/80 64 70

Mo. - Fr. 13.00 bis 19.00 Uhr

Make (x) devilish deals:

▲ MAGIC: TG™

▲ Star Wars™

▲ Middle Earth™



Wenn Sie sich dazu entschließen DriveSpace einzusetzen, müssen Sie als erstes die Daten Ihres Systems sichern. Sollte nämlich während der Kompression etwas fehlschlagen, ist die Festplatte unweigerlich von allen »Byte-Verschmutzungen« befreit: nämlich Ihren gesamten Daten! Außerdem sollte man vor dem Komprimieren eine Boot-Diskette anfertigen. Mit der können Sie zur Not Ihren Computer wenigstens wieder starten. Wie Sie diese anfertigen, erklären wir im Kapitel »Die Boot-Diskette«.

Wählen Sie nach dem Start von DriveSpace auf keinen Fall das »Express-Setup«, auch wenn Microsoft das »empfehlt«. DriveSpace beläßt Ihnen hier nur 2 MByte an unkomprimiertem Speicher. Für ein Spiel, daß eventuell unkomprimiert installiert werden muß, ist das viel zu wenig. Wählen Sie stattdessen das »Benutzerdefinierte Setup«, bei dem Sie selbst die Menge an unkomprimiertem Plattenplatz bestimmen. Für unseren Test haben wir hier ungefähr 30 MByte frei gelassen. Das dürfte für die meisten Spiele ausreichen.

Die Kompression selbst dauert einige Zeit. Für 100 MByte gab DriveSpace zunächst eine Zeit von 26 Minuten an. Diese korrigierte es dann schnell auf über eine Stunde und war schließlich nach rund 20 Minuten fertig. Am besten lassen Sie den Computer in dieser Zeit in Ruhe. Sollte DriveSpace zum Beispiel durch einen Stromausfall unterbrochen werden, beginnt es nach dem erneuten Start automatisch wieder mit der Kompression.

Alle Etappen für eine erfolgreiche Kompression haben wir in

den Bildern zusammengefaßt. Wenn Sie sich Schritt für Schritt danach richten, kann eigentlich kaum noch etwas passieren.

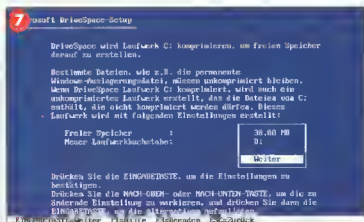
Die Stunde danach

Wenn alles geklappt hat, stellt DOS nicht mehr nur ihr normales Plattenlaufwerk zur Verfügung (normalerweise »C:«) sondern auch ein neues Laufwerk, dessen Buchstaben Sie während der Installation einstellen konnten. An Ihrem alten Laufwerk werden Sie keinen Unterschied bemerken, außer daß beim DIR-Befehl jetzt wesentlich mehr Platz angezeigt wird.

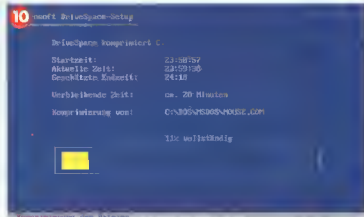
Alles in diesem Laufwerk ist nun komprimiert. Das neue Laufwerk enthält dagegen den angesprochenen unkomprimierten Plattenplatz (normalerweise Laufwerk »K:«). Wählen Sie dieses, falls ein Spiel die Kompression nicht mag.

Als zweite Amtshandlung nach dem Kompressionsvorgang starten Sie DRVSPACE erneut und korrigieren das im Moment vorherrschende Kompressions-Verhältnis; das steht nämlich zunächst auf 2 zu 1. Normal ist aber eher ein Verhältnis von 1,4 zu 1. Dadurch wird nicht unnötig freier Speicherplatz angezeigt.

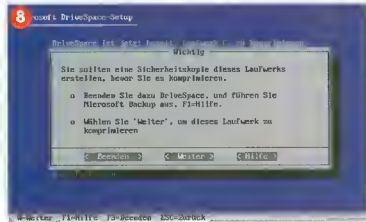
Anschließend sollten Sie sich unbedingt die Datei DRVSPACE.TXT zu Gemüte führen, in der weitere wichtige Informationen für den Umgang mit DriveSpace stehen. Sie finden die Datei im MS-DOS-Verzeichnis. Wenn Sie das alles beachten, ist ihre Festplatte betriebsfertig und Sie sind für die wichtigsten Notfälle gerüstet. (hf)



Der nächste Punkt der Tagesordnung befiehlt sich mit der Größe der unkomprimierten Daten. Wir geben uns mit 30 MByte zufrieden.



Dann beginnt endlich die eigentliche Kompression. Lassen sie sich nicht aus der Ruhe bringen, das kann eine Weile dauern.



Vor der Kompression fragt DriveSpace, ob es eine Sicherheitskopie anfertigen soll. Da Sie das schon in Schritt 3 erledigt haben, wählen Sie hier »weiter«.



Gut Ding will Weile haben: Nach der Kompression gibt DriveSpace einige Status-Meldungen aus.

UNENTBEHRLICH: DIE BOOT-DISKETTE

Bevor Sie mit der DriveSpace-Kompression beginnen, sollten Sie sich eine Boot-Diskette anfertigen. Formatieren Sie eine Diskette mit dem Kommando

format a: /u /s

Falls Sie bereits eine fertig formatierte Diskette haben, können Sie auch folgendes Kommando eintippen, das geht das etwas schneller:

format a: /u /q /s

Die Diskette ist anschließend bereits bootfertig. Was fehlt, sind noch ein paar Einstellungen, wie zum Beispiel der deutsche Tastaturlayout. Die CONFIG.SYS der Diskette muß folgende Einträge enthalten:

```
BUFFERS = 40
FILES = 40
COUNTRY = 049
```

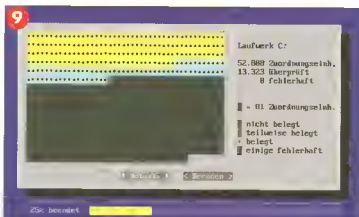
In die AUTOEXEC.BAT der Diskette schreiben Sie folgende Zeilen:

```
EOCHO OFF
PROMPT $P$G
KEYB GR
EOCHO ON
```

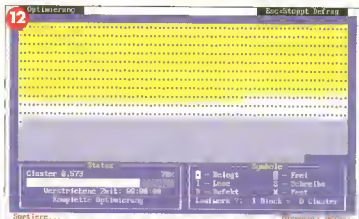
Benutzen Sie zum Eingeben der Zeilen das EDIT-Kommando von MS-DOS oder einen anderen von Ihnen favorisierten Texteditor. Anschließend müssen Sie noch ein paar Dateien auf die Diskette kopieren, die sich im MS-DOS-Verzeichnis Ihrer Festplatte finden:

```
COUNTRY.SYS
FORMAT.COM
FDISK.EXE
KEYB.COM
KEYBOARD.SYS
SYS.COM
```

Haben Sie alles so gemacht, wie wir es hier vorgeschlagen haben, müßte ein DIR-Kommando auf der Diskette 9 Dateien anzeigen. Testen Sie die Diskette aus, bevor Sie mit der DriveSpace Kompression beginnen.



Uff! Ist das alles geschafft, kontrolliert DriveSpace die Festplatte, ob sie eventuell Fehler enthält. Die müssen vorher ausgemerzt werden.



Ab jetzt haben Sie mehr Platz auf der Festplatte. Allerdings ist die Platte nicht mehr ganz so pflegeleicht. DEFRAG benötigt deutlich länger zum Sortieren.



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

SONY

PSX

MPEG

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur
Händler-
anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Mystic Computer Parts

M. Kamps & T. Lumburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

-Dynamic-Cache Board-

ASUS T55T4XE asynchon 409,00 DM

ASUS T55T4XE Dual S-RAMs 529,00 DM

MICROSOFT WINDOWS 95 195,00 DM

Update ab Version 3.1X

• Speicher

4MBPS/2 c.p. 222,00 DM

8MBPS/2 c.p. 458,00 DM

16MBPS/2 c.p. 831,00 DM

32MBPS/2 c.p. 1738,00 DM

• CPU's

AMD DX4120 219,00 DM

INTEL P75 319,00 DM

INTEL P90 499,00 DM

INTEL P100 599,00 DM

INTEL P120 989,00 DM

INTEL P133 1099,00 DM

• MB Festplatten IDE

425 WD Caviar 120m 229,00 DM

850 Conner Cabo 120m 319,00 DM

850 Spt Decathlon 40m 355,00 DM

1080 Quantum Fireball 120m 352,00 DM

1275 Conner Cabo 120m 390,00 DM

Festplatten SCSI

850 Quantum Fireball 120m 377,00 DM

1080 IBM DPES-3100N 120m 586,00 DM

1080 Conner Cabo 120m 529,00 DM

2105 Conner Cabo 120m 1052,00 DM

2150 Quantum Atlas 120m 1289,00 DM

4207 Conner Cabo 120m 1710,00 DM

• SCSI Controller

PCI Adapter AHA-2940 32 347,00 DM

Adapter AHA-2941 32 446,00 DM

ACB 32bit 32bit 99,00 DM

VLB Adapter AHA-2925 32 222,00 DM

• Grafikkarten

01M0 Hercules Sting 64 Video 267,00 DM

01M0 Hercules Sting 64 Video 267,00 DM

02M0 ELISA W 64 Video 309,00 DM

02M0 Hercules Sting 64 Video 359,00 DM

02M0 Matrox Millennium 64 Video 542,00 DM

02M0 Matrox Millennium 64 Video 545,00 DM

02M0 Spt Mercury 64 Video 470,00 DM

02M0 Matrox Millennium 64 Video 794,00 DM

02M0 Spt Mercury 64 Video 819,00 DM

• Terralec Soundkarten

Gold 16SE 149,00 DM

Gold 16 179,00 DM

Maestro 16SE 290,00 DM

Maestro 16 355,00 DM

Maestro 32 539,00 DM

Wave System 2MB 199,00 DM

Wave System Pro 4MB 362,00 DM

• Systeme

486 or PCI AMD-100 Tower 1669,00 DM

486 or PCI 166 1669,00 DM

Pentium 75 Tower 2359,00 DM

Intel P75 6MB 6550HD 2539,00 DM

Pentium 90 Tower 2539,00 DM

Intel P90 6MB 1 2660HD 3119,00 DM

Intel P100 6MB 1 2660HD 3119,00 DM

Intel P100 6MB 1 2660HD 3119,00 DM

15" Green Monitor zusätzlich 549,00 DM

16MB 6-fach Speed 465,00 DM

TEAC CO-NO 6-fach Speed 465,00 DM

Systeme mit Dos 6.22/WV 3.1, Cherry Tastatur nach DIN ISO 9001-1UV geliefert ohne Monitor

Preis sind netto, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Tel. 0241 94601-0

Mailbox 0241 94601-50

Fax 0241 94601-60

Verkaufsadresse: 52070 Aachen Wilhelmstr. 77

SUPER PLUS

Das Upgrade für »Hi-Octane« ist fast fertig – Bullfrog liefert umfangreiche Optionen nach.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über akute Fehler in professionellen Spielen und Patches zu deren Beseitigung. Wenn Sie Anregungen haben oder selbst Opfer eines Bugs geworden sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46a, B5586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Geteilte Oktan-Zahl

Für die PC-Version von »Hi-Octane« waren eigentlich noch ein paar Features und Rennstrecken mehr geplant, als dann im hastig veröffentlichten Spiel drin waren. Die versprochene Update-Diskette ist nun fast fertig und wird drei völlig neue Rennstrecken enthalten. Der Split-Screen ermöglicht Kopf-an-Kopf-Duelle mit nur einem Computer; beide Spieler teilen sich je eine Bildschirmhälfte. Nach mehr Rennfahrer können im »Hat Seat Challenge« gegeneinander antreten. Bei dieser Variante sitzt ein Spieler quasi auf dem »heißen Stuhl« und lenkt seinen Wagen gegen bis zu sieben Kantrahenten, die vom Computer gesteuert werden. Nach einer bestimmten Zeit bestimmt der Rechner den nächsten Mitspieler, der sich dann aktiv hinter das Lenkrad bzw. den Joystick schwingen darf.

Wer es nach ein bisschen schwieriger haben möchte, aktiviert die »Death Match«-Option: Mit einer Limitierung der zur Verfügung stehenden Leben wird Hi-Octane zu einem Rennen auf Leben und Tod – Sieger ist, wer als letztes im Spiel bleibt. Beim neckischen »Clone Race« kopiert der Computer die beste Runde, die man bislang erreicht hat, und lässt diese von einem Vehikel nachfahren. So kann man entweder gegen sich selbst fahren oder einen Freund gegen die eigene Leistung antreten lassen. Nach den uns vorliegenden Informationen wird die mit großer Spannung erwartete Morphing-Funktion auch kein Bestandteil des Patches sein. Die Diskette wird es gegen einen Unkostenbeitrag direkt bei Bullfrog geben; natürlich ist das Upgrade auch auf einer der nächsten PC-Player-CDs zu finden.



Fürs Madem-Spiel von Command & Conquer erscheint in Kürze ein Patch



Double Impact: Der Split-Screen-Modus von Hi Octane ist im Anflug

Kammanda-Wechsel

Der Teufel steckt im Detail: Startet man beim Strategiekünstler »Command & Conquer« auf einer der beiden Seiten und kehrt dann zum Hauptmenü zurück, um die andere zu spielen, fehlen sämtliche Videos: Der Computer merkt nicht, daß sich noch die »falsche« CD im Laufwerk befindet und läßt einfach Videos, z.B. die Einsatzbesprechungen, unter den Tisch fallen. Selbst die direkte Anwahl eines Videos aus dem Menü pravaziert keine »Bitte CD wechseln«-Meldung. Deshalb in einem solchen Fall am besten das Spiel verlassen und nach Einlegen der anderen CD nochmals neu starten. Weitere Schwierigkeiten werden von der C&C-Mademfrant gemeldet, so gibt es beispielsweise Probleme, wenn sich zwei Spieler mittels »US Robotics 14.4«-Modem miteinander verbinden wollen. Ein Patch des Spiels auf die Version 1.08a, der diese und andere Kleinigkeiten behebt, sollte demnächst in der Westwood-Mailbox bzw. in Campuserve zur Verfügung stehen. Natürlich werden wir Ihnen auch diesen Patch sobald wie möglich auf unserer CD zur Verfügung stellen.

Schwer in Rage

Bei »Primal Rage« treibt der Kapierschutz von Warner Interactive seltsame Blüten: Sa müssen bei Gateway P5-120 Rechnern, die mit einem 3fach-Wechsel-Quadspeed-CD-ROM ausgestattet sind, auch die anderen beiden ungenutzten CD-Fächer mit CDs bestückt sein. Netterweise können dies beliebige Scheiben sein – Sie brauchen sich das Urweltmonster-Prügelspiel nicht noch zwei weitere Male zu kaufen.

Netz-Krieger

Für die futuristische Kampfroboter-Simulation »Mechwarrior 2« basteln die Programmierer von Activision gerade an einem kostenlosen Add-on namens »Netmech«. Es soll mit der vollständigen Netzwerkunterstützung aufwarten (im Spiel ist dazu nur ein Demo enthalten) und außerdem Probleme mit diversen Joysticks beheben. (ro)

ROUTE 66

Der Streckenplaner für Windows 95

...Kompatibel zu Microsoft Windows 3.11



DM **119,-**
Registrierungsrabatt!
Deutschland + Europa
338 DM
Nur 199,-
Normaler Preis DM 258
Gültig bis 31.12.95

ROUTE 66
Route planner for Microsoft Windows

Die Presse über ROUTE 66...

'Das Programm ist schön gestaltet, eine Eigenschaft aber fällt besonders ins Auge: die Geschwindigkeit. Sie ist wirklich unglaublich im Vergleich zu den Mitbewerbern. Wir haben es mit einer echten 32-Bit Applikation zu tun und siehe, ROUTE 66 ist schneller als das Licht. "Designed for Windows 95" erklärt der Hersteller stolz im Handbuch. Das ist richtig, Windows 95 und ROUTE 66 arbeiten hervorragend zusammen.'

- CIT, August '95

Kompatibel zu
Windows 3.11



Kompatibel zu
MacOS 7.0 und 7.5



Copyright © ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. 1993-95. Das ROUTE 66 Logo und ROUTE 66 sind eingetragene Warenzeichen von R. Groenewald in den Niederlanden und anderen Ländern, basierend auf ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. von R. Groenewald. Microsoft, Windows und Windows 95 sind eingetragte Warenzeichen der Microsoft, Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Microsoft, Windows 95 und das Windows-Logo sind eingetragte Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Wie erhalten Sie die kostenlose Europakarte:

Kaufen Sie ROUTE 66 mit dem Coupon unten oder bei Ihrem Händler für nur DM 199,-

Drucken Sie den Windows 95 - oder MacOS 7.5 - Bildschirm aus.

Füllen Sie die Registrierkarte und den Coupon im Paket aus.

Senden Sie die Registrierkarte, den Ausdruck und den Coupon unfrankiert an ROUTE 66:
3900 WS Veenendaal, Niederlande

Dann erhalten Sie kostenlos per Post die Europakarte!

ROUTE 66 Geographic Information Systems B.V. Kerkwijk 69 3901 EC Veenendaal Niederlande 0031-318-554724, Fax 0031-318-518860, Email route.66@appiclink.apple.com
MacVONK • Deutschland GmbH Postfach 70 16 67 22016 Hamburg Tel (040) 656 86 30 Fax (040) 656 59 05 MacVONK_Vertrieb@magicvillage.de

☒ Ja, hiermit bestelle ich ROUTE 66 für DM 199,-



Ich bestelle hiermit zur schnellstmöglichen Lieferung...

ROUTE 66 mit Deutschlandkarte für ☐ Windows ☐ Macintosh Versand durch ☐ UPS (DM 15) ☐ UPS Express Plus (DM 35)

Sie erhalten zusätzlich die Europakarte, wenn Sie uns folgendes einsenden: Registrierkarte, einen Nachweis, daß Sie im Besitz von Windows 95 oder MacOS 7.5 sind, und den Coupon, der dem Paket beiliegt. Details finden Sie im Paket.

Kundenzustellungsinformationen (bitte in Druckbuchstaben schreiben)

☐ Herr ☐ Frau ☐ Vorname ☐ Nachname

Firma

Straße (bitte kein Postfach)

PLZ Ort

Telefon (geschäftlich) Land

Zahlungsmethode

☐ Eurocheck (liegt bei)
☐ VISA ☐ Eurocard/Mastercard

Kreditkartennummer Gültig bis

Name des Kreditkartenbesitzers

Unterschrift (für alle Zahlungen per Kreditkarte erforderlich)

Dieses Sonderangebot erhalten Sie auch bei Ihrem Händler. Es gilt bis zum 31.12.95

Shareware und Public Domain

TIGER IM TANK

Tüfteln, Ballern, Mini-Golf: Die Shareware-Highlights des letzten Monats bersten nicht gerade vor Originalität, bieten aber soliden Spielspaß für wenig Geld.

Flying Tigers

Sei mancher betagte Spielautomat stand für die Arcade-Ballerei »Flying Tigers« Pate. Der Start ist relativ harmlos: Ein kleines Raumschiff wird per Tastatur oder Joystick über den Bildschirm manövriert und schießt auf alles, was da von oben nach unten scrollt. Das können Formationen gegnerischer Flugzeuge oder Angriffspunkte auf dem Boden sein, wobei die Schüsse des Schiffes beide Ziele gleichzeitig beharken. Gelegentlich tauchen Vulkane auf, die mit Feuerkugeln um sich spucken, was das Zeug hält. Natürlich erscheinen Gegner mit Varliebe genau dann, wenn sich das Schiff vor den Feuerbergen in Sicherheit bringen muß.

Manchmal schwirren von oben Bewaffnungs-Extras herab, die

der Raumschiffpilot vor dem Aufnehmen per Anschießen auf die favorisierte Waffe trimmt. So schaltet das Schiff auf einen Streu-Schuß oder auf seitliche Befehrerung um. Bei letzterem Typ richtet das Raumschiff seine Feuerkraft nicht nur nach vorne sondern zusätzlich in die Richtung, in die der Kämpfer das Schiff zuletzt lenkte.

Nach drei Flug-Levels taucht ein dicker Obergegner auf. In der Shareware-Version ist nur der erste Abschnitt des dreiteiligen Programms enthalten. Die Vollversion enthält zwei weitere Abschnitte mit unterschiedlichen Grafiken und schwierigeren Levels.

FLYING TIGERS

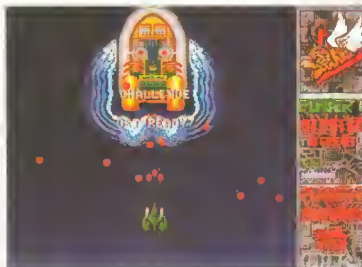
Genre: Actionspiel	Läuft unter: MS-DOS
Hersteller: Jay Kramer	Sprache: Englisch
Festplattenplatz: ca. 3 MByte	Vollversion: ca. DM 48,-

TZ-Minigolf

Daß Golfspiele nicht immer den grafischen Overkill eines »Links Pro« besitzen müssen, um einigermaßen Spaß zu bringen, zeigt »TZ-Minigolf«. Das Programm ist für Windows gedacht und zeigt die Minigolf-Bahn in der Draufsicht. Typisch sind Hindernisse wie Blöcke, Sandbahnen, Kühlen oder Hügel, durch die der Ball geschickt manövriert werden will. Zu Beginn einer Bahn platziert der Spieler den Ball in einem weißen Startfeld. Die Schlagstärke und Richtung hängt von der Position des Mauszeiger-Fadenkreuzes zum Ball ab. Je weiter dieser vom Ball entfernt ist, desto schneller rallt der Ball in die gewünschte Richtung. Den Kurs zeigt eine Linie vom Ball zum Fadenkreuz an, was der Minigolfer per »Experten«-Modus auch abschalten kann. Für jede der 18 Bahnen ist eine maximale Anzahl an Schlägen vorgegeben,



Shareware-Shoot-em-up des Monats: Das mit Extrawaffen gespielte »Flying Tigers«



Alle 3 Levels gibt es einen Endgegner



TZ-Minigolf hat in der Shareware-Version sechs Bahnen, die mit Sandbahnen, Kühlen und Teleporter-Löchern gespielt sind

von denen in der Shoreware-Version allerdings nur die ersten sechs Bahnen enthalten sind. Vier Spieler können gleichzeitig am Getümmel teilnehmen. Wer sich registrieren läßt, bekommt wahlweise eine komplette Version oder für DM 30,- lediglich eine Serien-Nummer, die die anderen Bahnen »freischaltet«.

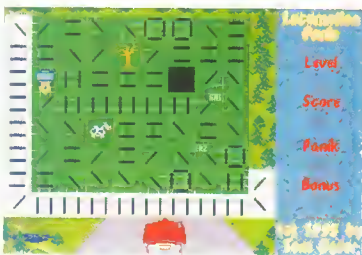
TZ-MINIGOLF

Genre: Golf Läuft unter: Windows
Hersteller: Thomas Zeh Sprache: Deutsch
Festplattenplatz: ca. 7,5 MByte Vollversion: ca. DM 49,-

Locomotion Panic

Aus der Abteilung »hundsgemein«, »schnell nebenher« und »bringt immer wieder mal Spaß« kommt das Spiel »Locomotion Panic«. Auf den ersten Blick handelt es sich dabei um ein gutes altes Verschiebe-Puzzle: Ein Bild ist in Quadrate aufgeteilt, wobei ein Feld frei gelassen wurde. Dieses kann von den Quadraten der Nachbarfelder ausgefüllt werden. Die Puzzleteile verschiebt der Spieler nun solange, bis das eigentliche Bild zusammengesetzt ist.

Bei Locomotion Panic kommt noch eine Zeitbegrenzung hinzu. Die Puzzle-Teile bestehen nämlich aus Gleis-Elementen, also



Für zwischendurch: »Locomotion Panic« ist ein Verschiebe-Puzzle.

gerade Streckenabschnitte, Kurven und Kreuzungen. Zu Beginn des Spiels führt eine Lokomotive unaufhaltsam auf das Puzzle-Feld zu. Der Spieler muß nun die Gleisabschnitte flugs verschieben, daß die Lok auf einem Feld immer einen Anschluß erhält und sicher wieder das Spielfeld verläßt. Hat die Lok mal keinen passenden Anschluß, gibt's eine Kessel-Explosion und Sie müssen von vorne beginnen. Zwischen durch gibt's Punkte für eingesammelte Extras. Außerdem kann die Lok kurzzeitig gestoppt werden. (hf)

LOCOMOTION PANIC

Genre: Denkspiel Läuft unter: MS-DOS
Hersteller: Thomas Zeh Sprache: Deutsch
Festplattenplatz: ca. 500 KByte Vollversion: ca. DM 20,-

CD ROM

3D Lemmings d	99,-
Ascendancy kd	99,-
Apache Longbow d	89,-
Battle Beast d	89,-
Battle Isle 3 kd	109,-
Command & Conquer kd	99,-
Crusader	119,-
Dungeon Master 2	99,-
Flight Unlimited d	99,-
Full Throttle kd	99,-
Magic Carpet 2 d	99,-
Mech Warrior 2 kd	99,-
NBA Live d	99,-
NHL Hockey 96 d	99,-
Need for Speed d	99,-
PGA Golf 96 d	99,-
Planet Storming	99,-
Italy (Windows 95) d	99,-
Tom the Scorer 2	99,-
Yankin's Final Unity d	109,-
Star Trek Omnipedia	119,-
Warcraft II: Beyond the Black Gate	89,-
Winchman d	99,-
Im November sollen u.a. erscheinen:	
Allied General	99,-
Bermuda Syndrome d	99,-
Blifuss d	89,-
Civilization/Net	119,-
Fatal Racing d	89,-
FIFA Soccer 96 d	99,-
Grand Prix 2 kd	119,-
Heaven d	99,-
NBA Jam T.E. d	99,-
NBA Live 96 d	99,-
Stonekeep kd	99,-
The Dig d	89,-
Warcraft 2 kd	99,-
"Z" d	89,-

GALAXY

PLEXUS GMBH
ZUBEHÖR

Soundblast AWE 32 Val	349,-
Soundblast AWE 32	449,-
Orchid NuSound PnP	299,-
Orchid Wavebuster 4x	289,-
Jazz Jakarta PCI/VL	699,-
Sidewinder Joystick	149,-
Gravis Ultrasound ACE	199,-
Gravis Firebird Joystick	149,-
Gravis Phoenix Joystick	199,-
Logitech Wingman Extr.	99,-
Thrustmaster Action XL	69,-
Thrustmaster Weap. CS 2	249,-
Thrustmaster Flight Control	199,-
Thrustmaster F16 Flight CS	299,-
Thrustmaster Formula T1	99,-
CH Pro Pedals	99,-
CH Vi 1 P	99,-

o.a. Anleit./kd. komplett dt.
Versandkosten:

Inland: Postnachnahme: 13,- DM
UPS-Nachnahme: 17,- DM
Vorkasse: 10,- DM
Ausland: Vorkasse 20,- DM

GALAXY PLEXUS

GMBH
Pilinganserstr. 26
81369 München

Tel. 089 7470689
Telefax 089 7805151

FRIENDLY SPACE ACTIONS

Computer- und
Bahnhofs 7-11-33 Göttingen
Spezial-Invader
Märkter 11-3278 Traunstein
Kassapreise variieren

Funware

CD Rom

AKTUELL

Air Power av	738 OS
Ascendancy dv	798 OS
Battle Isle 3 dv	699 OS
Command & Conquer dv	798 OS
Command & Conquer av	699 OS
Crusader - No Remorse dv	699 OS
Empire II av	728 OS
Feder to Black dv	748 OS
Mechwarrior 2 dv	718 OS
Need for Speed dv	899 OS
NHL Hockey 96 dv	899 OS
Simon Sorcerer 2 dv	708 OS
Star Trek Omnipedia dv	938 OS
US Navy Fighter Gold dv	748 OS
Voligas dv	799 OS
Warlords 2 Deluxe av	848 OS
Magic Carpet 2 dv	899 OS
Warcraft II: Beyond the Black Gate	898 OS
Apache Longbow dv	898 OS
Ultima 7 Gold dv	288 OS
System Shock dv	288 OS
Heroes o. M&M av	738 OS

NEU

Elder Sc 2 - Daggerfall dv	
Grand Prix 2 dv	759 OS
Lands of Loro 2 dv	798 OS
Lords o. Midnight-Citadel av	n.b.
Lucas Arts Anthology	708 OS
Magic-The Gathering av	n.b.
Quake av	848 OS
Rebel Assault 2 dv	n.b.
Screamers (Blifuss) dv	n.b.
Stonekeep dv	n.b.
Top Gun: Fire at Will dv	798 OS
Warcraft 2 dv	n.b.
Wing Commander 4 dv	n.b.
Dungeon Keeper dv	n.b.
Cybermage dv	n.b.
Heaven dv	n.b.
The Dig dv	n.b.
Silent Hunter dv	n.b.

ZUBEHÖR

CD Windows 95 dv	1298 OS
FORTE VFX1 Headset	1299 OS
CD ROM Mitsumi FX 400	2198 OS
Gravis Firebird	1398 OS
Logi: Wingman Extreme	758 OS
Thrustmaster Formuler 1	2888 OS
CH Flightstick Pro	1198 OS

Auszug aus Liste Winter 95

SHOP INNSBRUCK
ANOCHSSTR. 85 / 6020
Tel.: 0512 / 39 26 26

SHOP WIEN
LINDENGASSE 28 / 1070
Tel.: 0222 / 52 22 3 66

VERSANO
ED.BOOEN GASSE 8 / 6020
Tel.: 0512 / 36 14 41
FAX: 0512 / 36 14 42

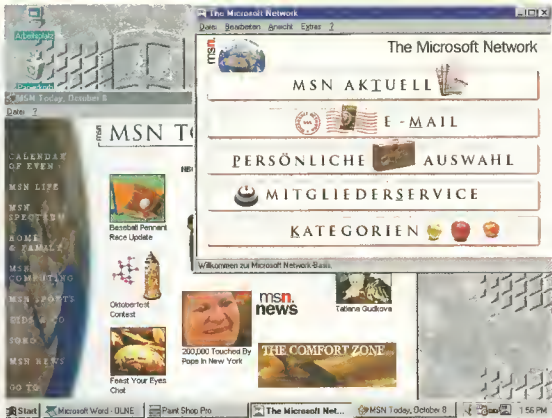
Express- & NN Gebühr: 60,-
Bez. per NN-Eurocard-Visa
Bei Bestellung - 15.00,-
Lieferung in 24 h. (log. Art.)

Ausgegeben Preise sind Versandkosten,
Umsatz- und Preissteigerungen vorbehalten.
P5: alle im Österreichischen Verzeichnis
deutsches Heft vom Indexierten Spiel bewerten

Preisliste Winter 95
kostenlos anfordern

Die Eröffnungsseiten des Microsoft Network (MSN)

In den nächsten Monaten gibt es neue Konkurrenz für Campuserve, Microsoft & Co. Europe Online und Bertelsmann wallen kräftig beim Tauziehen um die Online-Kundschaft mitmischen.



NEUES AUS DEN NETZEN

MSN-Macken

Schön bunt, reichlich Software und Support - aber viel zu langsam: Das Microsoft Network (MSN) ist derzeit für die deutschen Nutzer nicht gerade der Knüller. Das Fehlen einer deutschen Internet-Verbindung (Verweise auf Internet-Seiten, z.B. »espn.sportzone.com« aus dem MSN heraus werden nicht gefunden), deutschsprachiger Inhalte und der abschließliche Zugang mit schlappen 9.600 bps bringen dem MSN keine Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Auch die Nutzungsgebühren sind - beispielsweise im Vergleich zu CompuServe - recht happig: 14 Mark im Monat Grundgebühr (darin enthalten zwei Stunden kostenloser Nutzung) und 7,50 Mark pro Stunde sind nicht gerade ein Sonderangebot. Auch die Möglichkeit des Jahresabos (129 Mark pro Jahr, man spart dabei 39 Mark gegenüber der monatlichen Abrechnungsweise) für die ersten 500.000 Nutzer ist nicht atemberaubend.

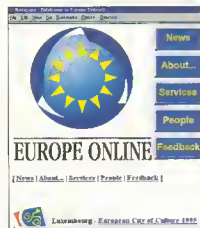
PLEITEN, PECH & PANNEN

Auf der Telecom 95, der weltgrößten Telekommunikations-Shaw in Genf, mußten Aussteller und Journalisten mit kaputten Madems, verwirrten Computern und besetzten Leitungen kämpfen. Scott McNealy, Vize-Präsident von Sun meinte dazu: »Dies ist der schlechteste Platz für Telekommunikation, den ich je auf diesem Planeten gesehen habe.« Ein Internet-Poster warb mit dem Slogan: »Erleben Sie das 21. Jahrhundert an einem Wochenende!« Doch die Wahrheit sah etwas anders aus. Am Dienstag brachen alle Internet-Verbindungen für etwa vier Stunden vollständig zusammen. Die meisten Vorwürfe mußte sich die Schweizer Telefongesellschaft PTT gefallen lassen, die Leitungen und Madems bereitgestellt hatte. Eine Stellungnahme der PTT zu den heftigen Vorwürfen war nicht zu bekommen.

AOL und Europe Online

Der neue gemeinsame Online-Dienst von Bertelsmann und America Online (AOL) soll noch im November in Deutschland an den Start gehen. Derzeit läuft ein Feldtest mit Einwahlknoten in mehreren Städten, darunter Hamburg und München. Informationen dazu bekommt man im Internet unter der Adresse »http://win.bda.de/bda/int/bos/index.html«. Konkurrent Europe Online vermeldet hingegen neue Gesellschafter. Seit kurzem sind Springer und Vebacom finanziell beteiligt. Laut Insider ist die erste interne Beta-Phase bereits angelaufen, der Start für das breite Publikum soll in Deutschland »zum Ende des Jahres 1995« erfolgen. Dann soll bereits der Internet-Zugang geboten werden, Anwender können sich über Datex-P-Netz (flä-

Die WWW-Seite von Europe Online (<http://www.ea.net>), hier gibt's schon vor der kommerziellen Einführung des neuen Dienstes Informationen



Interchange Central, das amerikanische Pendant zu den deutschen Basisdiensten von Europe Online

Rebel Assault 2 - NUR DM 64,95 DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95	Mortal Coil (*)	D	64,95
3D Lemmings	D	84,95			
3D Ultra Pinball (Sierra) (*)	D	64,95	Myst	D	67,95
3D Z (*)	A	64,95	NASCAR Racing	A	74,95
A4 Networks	A	84,95	NASCAR Truck Pack	A	37,95
Acies Collection	A	65,95	Navy Sim 96	A	89,95
Acies Of The Deep	D	74,95	NBA Live 96	A	89,95
Across The Rhine	D	94,95	NHL Hockey 96	D	79,95
Action Soccer	D	69,95	Panzergeneral	A	74,95
Adams Family Pinball (*)	A	64,95	Panzergeneral 2 (*)	A	74,95
Alone In The Dark 3	D	86,95	Perfect General	A	76,95
Alien Odyssey (*)	D	64,95	Pete Sampras Tennis '96 (*)	D	a.A.
Apache Longbow	D	69,95	PGA Tour Golf 96	A	79,95
Arctique Classic (*)	A	64,95	Phantasmagoria	D	89,95
Archibald (*)	D	72,95	Phantasmagoria	E	89,95
Armored Fist	D	78,95	Pinball Illusions	A	57,95
Ascendancy	D	74,95	Pinball Wizard 2000 (*)	A	63,95
Assault Rises (*)	A	72,95	Primal W/IN95	D	76,95
Atari Action Pack	D	54,95	Pole Position (*)	D	86,95
Battle Race (*)	A	63,95	Power, Corruption & Lies (*)	A	57,95
Battle Isle 3	D	79,95	Prisoner Of Ice	D	84,95
Bling! (*)	D	64,95	Psycho Pinball	D	64,95
Bioforce	D	63,95	Ravenloft 2	A	74,95
Bleifuß (*)	A	49,95	Rebel Assault 2 (*)	E	64,95
Boat Hull Hockey '95	D	69,95	Rebel Assault 2 (*)	D	a.A.
Born Cyde	D	72,95	Riddle Of Master Lu (*)	D	82,95
Buried In Time (*)	D	73,95	Ring Der Nibelungen (*)	A	a.A.
Casuar 2 (*)	D	77,95	Rugby World Cup '95	D	82,95
Caribbean Disaster (*)	D	83,94	SAM & MAX	D	72,95
Chao Conting	A	72,95	Shanghai (*)	A	77,95
Chronomaster (*)	A	72,95	Shannara (*)	D	72,95
Civnet (*)	D	89,95	Shell Shock (*)	D	72,95
Clearing House	D	89,95	Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Colonator	D	89,95	Shock Wave (*)	D	79,95
Command & Conquer (Dune 3)	D	87,95	Simon The Sorcerer 2	D	74,95
Command & Conquer 2 (*)	US	94,95	Sim City 2000 Collection	D	82,95
Conan	A	64,95	Sim Isle (*)	E	74,95
Conan's	D	84,95	Sim Tower	A	69,95
Creature Shock	D	84,95	Sim Tower 2	E	79,95
Crusade	D	79,95	Slip Stream 5000	D	63,95
Crusader (*)	D	79,95	Space Marines (*)	D	79,95
Cyberia	D	79,95	Space Quest 6	D	77,95
Cyberia 2 (*)	A	a.A.	Star Trek Next Generation	D	99,95
Cyberman (*)	D	89,95	Star Trek Limited Edition	E	119,95
Daedalus Encounter	D	87,95	Superkras Plus	A	44,95
			Tank Commander	D	82,95
Darker (*)	A	72,95	Ten Pak Vol. 1	A	64,95
Der Kapitalist (*)	D	79,95	Ten Pak Vol. 2 (*)	A	64,95
Der Reeder	D	69,95	Terminal Velocity	A	67,95
Descent	A	77,95	The Dig (*)	E	89,95
Destruction Derby (*)	D	79,95	The Dig (*)	D	a.A.
Discworld	D	79,95	The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
Doppelkopf	D	52,95	The Last Dynasty	D	77,95
Dynasty - Sternenscheif	D	64,95	The Last Dynasty	A	72,95
Dungeon Master 2	D	81,95	The Need For Speed	A	79,95
Earth Command (*)	A	72,95	Theme Park	D	79,95
Earth Mission (*)	D	44,95	Thunderhawk 2 (*)	A	72,95
Elite 3 - First Encounters	D	79,95	The Fighter Incl. Mission (*)	D	89,95
Fade To Black	D	83,95	The Fighter Incl. Mission (*)	D	89,95
FIFA-Soccer 96 (*)	D	89,95	Top Gun (*)	D	94,95
Fighter Duel (*)	A	64,95	Transport Tycoon	D	89,95
Flight Commander 2	D	69,95	Trivial Pursuit (*)	D	62,95
Flight Of The Amazon Queen	D	78,95	Tune Land	A	64,95
Flight Unlimited	A	84,95	UEFA Champion League (*)	A	64,95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94,95	Under A Killing Moon	D	64,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D	89,95	US Navy Fighters	D	39,95
Freddy Pharkas (*)	D	76,95	US Navy Fighters DataCD	D	39,95
Fun & Games (*)	A	49,95	USS Ticonderoga	D	72,95
FX Fighter II, Ed.	A	73,95	Viral Pool	D	73,95
FX Fighter (*)	A	72,95	Volgus Full Throttle Dk.	A	49,95
Gabriel Knights 2 (*)	A	a.A.	Voodoo Lounge (*)	A	77,95
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	74,95	Warcraft	A	77,95
Handball 4	D	74,95	Warcraft 2	A	77,95
Hattrick!	D	84,95	Westwood's Command & Conquer	D	72,95
Heart Of Darkness (*)	D	84,95	Westwood's Command & Conquer	D	72,95
High Octane	D	64,95	Willi Leimbach Fußball Manager	D	89,95
Ice and Fire (*)	A	54,95	Wing Commander 3	D	99,95
Incredible Tons (*)	A	67,95	Wing Commander 4 (*)	A	87,95
Indy Car Racing II (*)	A	67,95	Wolf - The Simulation (*)	D	64,95
Iron Corps	A	76,95	Woodruff (Goblin 4)	D	64,95
Island Casino (*)	A	64,95	X-COM (U.F.O. 2)	D	89,95
Jagged Alliance	D	84,95			
Kings Quest 7	D	84,95			
Knights Of Xenar	D	89,95			
Kyranidia 3	D	72,95			
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.			
Leisure Suit Larry. Coll. (1,2,3,4,6)	A	74,95			
Lions 386 Pro	A	39,95			
Links Troon North (*)	E	97,95			
Lion (*)	D	63,95			
Little Big Adventure	D	87,95			
Locus (*)	D	87,95			
Lucas Arts Top Adventures	D	74,95			
Machiavelli	D	84,95			
Mad Men	D	64,95			
Magie Carpet II (*)	D	79,95			
Magie Carpet Data CD	D	79,95			
Magie Carpet Plus	D	84,95			
Master Of Magic	D	89,95			
Mech Warrior 2	D	76,95			
Mephasto Gemini 2	D	87,95			
Metal Marines (*)	E	a.A.			
Micro Machines 2	A	64,95			
Mission Critical (*)	A	72,95			
Monopoly (*)	D	64,95			

79,95 Magic Carpet 2

79,95 The Need For Speed

86,95 Pole Position

79,95 NHL Hockey 96

87,95 Command & Conquer

79,95 Assault

89,95 Formula 1 Grand Prix

49,95 Black & White

HARDWARE

Joysticks		
Formular T1	259,95	
Gravis Analog Pro	46,95	
Gravis Firebird	99,95	
Gravis Phoenix	159,95	
Gravis Game Pad	29,95	
Wingman Extreme	78,95	
Laufsprecher		
Trust 40 15W	27,95	
Trust 20 25W	39,95	
Trust 10 80W	59,95	
Trust 240 240W	69,95	
CD-ROM Laufwerke		
Minimix FX400 EIDE 4x	239,00	
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	719,00	
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	499,00	
Toshiba XM5301 SCSI 4,4x	379,00	
Toshiba XM5302 EIDE 4,4x	269,00	
MPEG-Karte		
Trust MPEG inkl. Video Out	429,00	
Spea Showtime 2MB	699,00	
ELSA MPEG PCI	499,00	
MPEG-Modul für Stealth 64	a.A.	
Soundkarten		
Trust SoundExpert DL 16	99,00	
Soundblaster 16 Pro CSP ATAPI	169,00	
Soundblaster 16 ATAPI Value	159,00	
Soundblaster AWE32 ATAPI	399,00	
Soundblaster AWE32 Value ATAPI	269,00	
CDI		
CDI Digital Video 550	989,00	
inkl. Player Video Cartridge		
CDI GamePad	49,95	
Festplatten		
Quant. Fireball 1GB EIDE	379,00	
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	439,00	
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00	
CPUs		
AMD DX4-100	149,00	
AMD DX4-120	179,00	
INTEL DX4-100	249,00	
INTEL P90	459,00	
INTEL P100	529,00	
INTEL P120	799,00	
INTEL P133	899,00	
Motherboards ASUS		
SP93	249,00	
N55TP4GX 256KB Cache asyn	399,00	
N55TP4GX 256KB Cache sync.	449,00	
Grafikkarten		
Matrox Millennium 2MB	529,00	
Matrox Millennium 4MB	799,00	
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,00	
Diamond Edge VRAM 2MB	699,00	
Diamond Edge VRAM 2MB	899,00	

Achtung!
Die angegebenen Preise sind Versandpreise! Die
Ladenpreise können teilweise abweichen!!

**Wir haben über 100 CDI-Titel
und MPEG-Filme im Angebot!!**

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Anschluss noch nicht erschienen

Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2 & Scenery	D	79,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	29,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Die Stadt der 3 S.	D	39,95
Die toll verrückte Rally	D	39,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Maniac Mansion 2 (DOTT)	D	29,95
Master Of Orion	D	39,95
Neurobranzan	A	49,95
Noctropolis	D	39,95
Populous 2 - Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Lands Of Lore	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Street Fighter 2 Turbo	A	34,95
Strike Commander	D	64,95
Syndicate Plus	D	39,95
System Shock Enhanced	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95
Wing Commander 2	A	29,95

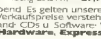
NOT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

**Neu: Jetzt auch
Bankenkzug möglich !!**

Preise und Lieferungen (Problemlöse) & geteilte unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in D (inkl. 18% MwSt., zzgl. Versandkosten).
Versandkosten (inkl. CDs, Software, Vorkasse, Bankzug, 10%, Nachnahme, 15%, ab 200,- Warenwert: freil.)
Hardware, Express und Auslandsbestellungen nach Aufward!

Young Girls Priv. 29,95



chendeckend zum Ortstarif oder direkt über einen Internet-Zugang einloggen können.

Über die Inhalte schweigt man sich bei Europe Online größtenteils aus. Klar ist nur, daß im Gegensatz zum Konkurrenz-Bertelsmann eine personell starke Redaktion die Nachrichten der Basisdienste gestaltet. Auch über die Preisstruktur für den Anwender werden noch keine Angaben gemacht, man will sich »am Wettbewerb orientieren«. Im Gegensatz zu CompuServe, T-Online oder dem Microsoft Network (MSN) sieht sich Europe Online auch als eine Plattform für Verlage, die Zeitschriften online anbieten wollen.

CompuServe bietet Internet pur

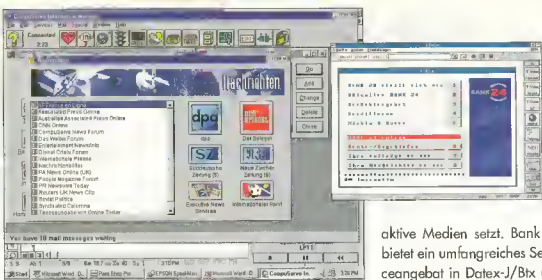
CompuServe wird spätestens Ende des Jahres zusätzlich zum eigenen Angebot als reiner Internet-Provider antreten. Unter dem Codenamen »Sprite« entwickeln die Amerikaner einen neuen Service, der vor allem Neulinge mit Internet-Drive ansprechen soll. Für knapp 5 Dollar (etwa 7,50 Mark) wird Sprite monatlich drei Stunden kostenlosen Internet-Zugang bieten. Jede weitere Stunde soll dann knapp 2 Dollar Zusatzgebühren kosten. »Für die Kosten einer Portion Pammes und eines Hamburgers kann dann jede Familie neues Mitglied der Internet-Gemeinde werden«, sagte Tim Oren, der Vize-Präsident der Internet Abteilung von CompuServe. Als Web-Browser wird Spy Mosaic eingesetzt, daß auch die CompuServe-Anwender schon heute als Zugangssoftware benutzen. CompuServe kämpft mit diesem Projekt um die Pole Position unter den Online-Diensten. Der größte Konkurrent America Online (AOL) hat nach eigenen Angaben kürzlich die Zahl von 3,5 Millionen Nutzern erreicht und ist damit mit CompuServe gleichgezogen.

Bundesliga-Tipprunde beim FCK

Mitmachen, mitgewinnen! Für Fußballfans ein Riesenspaß: die Bundesliga Tipprunde auf dem Server der Uni Kaiserslautern. Unter der Adresse »http://www.uni-kl.de/FCK/Poll« kann jeder Internet-Nutzer an einem Tippspiel teilnehmen. Für das richtige Ergebnis gibt's drei Punkte, für die richtige Tendenz (Heimspiel, Unentschieden, Auswärtssieg) erhält man zwei Punkte pro Begegnung. Die detaillierte Auswertung zeigt die Rangliste pro Woche, die durchschnittliche erreichte Punktzahl aller regelmäßigen Mitspieler und die Nutzerstatistik an. Geld gibt es zwar für einen Supertip nicht, aber der Fun-Faktor ist riesengroß.

Die Online-Bank

Mit der »Bank 24« startete am 24. September ein neues Unternehmen der »Deutsche Bank«-Gruppe, das ganz auf inter-



Der Internet-Provider vom CompuServe kommt bald als Standalone-Version

aktive Medien setzt. Bank 24 bietet ein umfangreiches Serviceangebot in Datex-/Btx und im Internet. Als eine Bank ohne Filialen werden Leistungen für

Privatkunden angeboten, vom Girokonto über diverse Anlagepakete bis hin zum Wertpapiergeschäft. Die Bank 24 will täglich 24 Stunden mit persönlicher Betreuung am Telefon erreichbar sein. Produkte und Dienstleistungen sollen zwischen 20 und 50 Prozent günstiger als bei regulären Filialbanken sein.

Im World Wide Web unter »http://www.Bank24.de« erwartet den Kunden eine Leitseite, auf die mit bis zu 28.800 Bit pro Sekunde Übertragungsgeschwindigkeit zugegriffen werden kann. Mit einem Mausclick lassen sich hier täglich aktualisierte Börsenkurse von 24 Finanzplätzen der Welt abrufen. Der Interessent kann per Online-Formular Informationsmaterial anfordern oder sich einfach einen Überblick über das Angebot der Bank 24 verschaffen. Ein weiterer Service der Bank 24 im Internet ist der Time Guide: Jedermann kann hier abrufen, was in Deutschland wann und wo in Sachen Kultur geboten wird.

Für den Transfer von sensiblen Daten nutzt die Bank 24 derzeit Datex-J/Btx. Wer seinen Kontostand abfragen, Wertpapiere ordern oder sonstige Transaktionen durchführen möchte, wählt sich hier ein. Unter »22424#« ist die Leitseite der Bank 24 mit bis zu 14.400 Bit pro Sekunde bundesweit rund um die Uhr erreichbar. Neueinsteiger, die über keinen Zugang zu Datex-J/Btx verfügen, können ein spezielles Angebot nutzen: Für nur 169 Mark ist ein »Starter-Paket« erhältlich, das ein 14.400er Modem und die Datex-J/Btx-Zugangssoftware »gateway 24« beinhaltet. Die Anmeldung bei der Deutschen Telekom zur Nutzung von Datex-J/Btx übernimmt die Bank 24. Interesse? Eine Service-Hotline der Bank 24 ist unter der Telefonnummer 01803/24 00 00 bundesweit zum Regionaltarif rund um die Uhr erreichbar. (Stefan König/hl)

NEUE TELEKOM-TARIFE

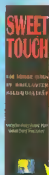
Die für 1996 angekündigte Änderung der Gebührenstruktur für deutsche Telefonierer im Bereich der Telekom sorgte für heftige Kritik aller Online-Begeisterten. Die Struktur sieht vor, daß der Zeittarif für Gespräche im Ortsbereich erheblich verkürzt wird. Gebühren im Nah- und Weitbereich dagegen werden sinken.

Das betrifft jedoch auch die mit etwa 840.000 Nutzern zahlreichen Online-Fans der T-Online, deren Netz heute fast flächendeckend Zugang zum Ortstarif bietet. Die Überlegungen der Telekom-Führung scheinen nach der massiven Kritik der Onlineer derzeit dahin zu gehen, daß für Sprach- und Datenübermittlung unterschiedliche Gebühren erhoben werden.

World of Erotic CD-ROM



Bei Bestellung unseres
SIX-PACKS erhalten Sie
eine Bonus-CD gratis.



**Picture
Collection**
Mehr
als 500 Bilder
je **39,95**

Red Hot



TEL. 01 80/5 34 25 26

BTX grips#

Systemvoraussetzungen:

Mindest 286er PC oder besser, CD-ROM Laufwerk, VGA-Monitor und Festplatte. Macintosh oder Amiga mit Bildbetrachter ebenfalls möglich. AVI-Files und Videos erfordern Windows resp. DOS. Alle CDs inklusive Bildbetrachter für Windows.

Unsere Versandbedingungen:

Preise und Leistungen habend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zuwenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich Inci. 15 % MwSt zzgl. Versandkosten. Die Versandgebühr beträgt DM 9,- die Nachnahmegebühr beträgt DM 8,-. Ab einem bestellten Warenwert von DM 250,- liefern wir versandkostenfrei die Lieferung erfolgt per Nachnahme, auf Rechnung nur bei Stammlkunden mit Kunden-Nr. Auslandslieferungen werden nur gegen Voranpreis resp. Kreditkarte abgewickelt. Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Hiermit bestelle ich nebenstehende Titel zu Ihren Geschäftsbedingungen.

Zahlungsweise: ☐ V-Scheck, EC-Scheck liegt bei☐ Nachnahme + DM 8,- (nur Inland)☐ Kreditkarte ☐ Amex ☐ VISA

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23		24		25		26		27		28		29		30		31		32		33		34		35		36		37		38		39		40		41		42		43		44		45		46		47		48		49		50		51		52		53		54		55		56		57		58		59		60		61		62		63		64		65		66		67		68		69		70		71		72		73		74		75		76		77		78		79		80		81		82		83		84		85		86		87		88		89		90		91		92		93		94		95		96		97		98		99		100	
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	----	--	-----	--

Karten-Nr. Gültig bis

Wir akzeptieren keine EURO- oder MasterCard



Firma
GRIPS MARKETING GMBH
Postfach 101263

D-33512 Bielefeld

Art	Bezeichnung	Best.-Nr.	Preis	Menge
Pictures + Videos	SIX PACK plus	GM006	199,99	
Pictures + Videos	Frecher Dreier	GM003	99,99	
Picture-Collection	Hot Stuff	GM011	39,95	
Picture-Collection	Wild Thing	GM012	39,95	
Picture-Collection	Sweet Touch	GM013	39,95	
CD-ROM-Laufwerk	Quad-Speed	HW309	289,00	

+ DM 9,— Versandkosten

☐ Bitte senden Sie uns Ihren kostenlosen Gesamtkatalog zu.

Name, Vorname	Geburtsdatum
---------------	--------------

Striße, Hausnummer Kunden-Nr.

PLZ, Wohnort: _____ Tel. für Rückfragen: _____

Datum _____ Unterschrift _____

TIPS & TRICKS

ab Seite

■ Command & Conquer	192
■ Paparazzi	198
■ Crusade	204
■ Crusader: No Remorse	206
■ Need for Speed	212
■ Tyrian	212
■ Hexen	212
■ Technik-Treff	214



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Ward«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

STRATEGIEN ZU »COMMAND & CONQUER« – Teil 2

NOD-KOMPLOTT

Beistand für die bösen Buben: Während sich der erste Teil unserer Tips zu »Command & Conquer« mit den Missionen der GDI befohle, helfen wir nun den NODs weiter.

Nachdem wir in der letzten Ausgabe auf Seiten der GDI-Truppen um die Weltherrschaft gekämpft haben, stellen wir unsere Dienste diesmal der »Bruderschaft« NOD zur Verfügung. Ihr Oberbefehlshaber Kane greift gerne zu etwas unlauteren Methoden, um seine Ziele durchzusetzen. So werden friedliche Dörfer dem Erdboden gleichgemacht, um die Schuld daran der Gegenseite in die Schuhe zu schieben.

Die Szenarien spielen diesmal auf dem schwarzen Kontinent Afrika. Auch hier gibt es noch jedem erreichbarem Einsatzziel wieder die Option, auf einer strategischen Karte das nächste Land auszuwählen, in dem NOD zuschlagen soll. Meistens beschränkt sich diese Wahl auf ein Land – es gibt jedoch auch von Zeit zu Zeit mehrere Möglichkeiten. Deshalb kommen manche Missionsnummern mehrfach vor, die Ländernamen geben dann das Zielgebiet an. Bitte beachten Sie unsere »Klein & Fein«-Hinweise zu den »Schwesternkarten« von Command & Conquer.

Mission 1

Zum Aufwärmen gib's einen leichten Auftrag: Ein desertierter Droid namens Nikumbo soll eliminiert werden. Somit macht sich unser Stoßtrupp, der aus Schützenbats und zwei Kampfbuggys besteht, auf den Weg. Schon nach kurzer Zeit erhalten wir noch zweimal Verstärkung durch weitere Schützenbats. Daß man uns nicht unbehelligt auf unser Ziel zumarschieren läßt, dürfte klar sein. Wenn wir die Truppen aber zusammenhalten und darauf achten, daß die Fahrzeuge nicht zu weit vordringen, dürfte Nikumbo schnell erledigt sein.

Unser Weg führt zunächst Richtung Südwesten, was wir bald auf einen Fluß treffen. Von hier aus geht es nach Nordwesten weiter, was sich eine Brücke befindet. Hinter dieser liegt ein Dorf, von dem aus in nördlicher Richtung unser Opfer auf einem Hügel herumläuft. Aber nicht mehr lange...

Mission 2 – Ägypten

Unser Auftrag: Errichtung einer Basis und Vernichtung der GDI-Einheiten vor Ort. Wir verfügen zunächst über einige Schützenbats, Kampfbuggys

und ein Baufahrzeug. Letzteres braucht nur ein Stück Richtung Norden zu fahren und kann dort mit dem Bau einer Basis beginnen. Diese besteht aus Kraftwerk, Raffinerie und »Hand von NOD«. Da die Gegend reich an Tiberium ist und beide Seiten fast nur mit Infanteriebats arbeiten, sollten wir das ausnutzen (zur Erinnerung: Tiberium ist extrem gesundheitsschädlich für Bats!). Also meiden unsere Droiden diese Felder und versuchen, gegnerische Infanterie darüber zu locken. Vorsicht vor dem feindlichen Sammler, der gerne mal ein paar Soldaten schluckt – was unser Sammler natürlich auch gerne macht... Die GDI-Basis liegt im Nordwesten und ist von Norden und Süden aus zugänglich. Während wir ständig Schützenbats nachbauen, können unsere Fahrzeuge in Richtung Feindbasis erkunden und vielleicht schon mal den Sammler des Gegners angreifen.

Haben wir eine nette Streitmacht beisammen, bauen wir zwei oder drei Invasoren und marschieren mit der gesamten Mannschaft Richtung Zielbasis. Während unsere Schützen den Gegner beschäftigen, können die Invasoren die Raffinerie und vor allem seine Kaserne einnehmen. Dann wählen wir nämlich diese als Primärgebäude aus und produzieren unsere frischen Truppen direkt dort – außerdem erhält der Gegner somit keinen Nachschub mehr.

Nach einiger Zeit dürfte auch die letzte GDI-Einheit aus der Gegend verschwunden sein.

Mission 3 – Sudan

Die GDI hat einige Gefangene gemacht, die wir nun befreien sollen. Im vorherigen Briefing mit unserem Vorgesetzten konnten wir die Lage des Gefängnisses schon ungefähr erkennen.

Wir sollten sofort mit dem Bau einer Basis beginnen, da sich in direkter Nähe ein Tiberiumfeld befindet. Neu in unserer Truppe sind die schnellen »NOD-Mot-Tricks«, die gut als Aufklärer fungieren sowie die panzerbrechenden Raketenbats. Ebenfalls neu ist die Radarstation, die wir nun auch bauen können – was sich empfiehlt. Unsere Basis ist zunächst ständigen Angriffen ausgesetzt und auch GDI hat etwas Neues zu bieten: Den Grenadierbat. Diesen sollten



wir nicht zu nahe an Truppenansammlungen herankommen lassen.

Westlich unserer Basis liegt ein Dorf, in dem wir uns umschauen sollten, und auch den Sammler des Gegners kann man hier gut abfangen. Die GDI-Basis und somit unser Zielgebäude liegt ganz im Nordwesten und kann mit einer guten Truppe gestürmt werden. Achtung: Erstmals gibt es hier einen GDI-Wachturm, der mit den Raketenbats bekämpft wird. Während wir somit den Gegner beschäftigen halten, erobert einer unserer Invasoren das Gefängnis, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 4 – Tschad

Los geht's mit den Intrigen: Wir sollen ein Dorf zerstören und diese Schandtat der GDI anhängen. Da wir keine Baumöglichkeiten haben und auch keine Verstärkungen bekommen, sollten wir gut auf unsere Truppen aufpassen.

Zunächst folgt man dem Weg nach Südwesten, bis wir auf einen Flußübergang treffen. Der Fluß macht

	NOD-Basis (bereits vorhanden)
	NOD-Basis (zu bauen)
	GDI-Basis
	Dorf
	Tiberium
	Flußübergang
	Wachstum
	Befestigungsturm (Raketenwerfer)
	Startposition
	Zu nehmender Weg (Land)
	Zu nehmender Weg (Luft)

Die Legende zu den Karten



Hier darben unsere Gefangenen, denen wir zu Hilfe eilen

hier einen Bogen und schon bald finden wir eine zweite Furt. Wichtig ist jetzt, nach Nordwesten abzuweichen: Im Süden befindet sich zwar auch ein Dorf, aber nicht das gesuchte.

Haben wir das richtige Dorf erreicht, stellt sich uns ein GDI-Panzer in den Weg, der mit ausreichenden Raketenbots aber schnell vernichtet sein müsste. Jetzt noch das Dorf und die dortigen Farmbots zerstören und die GDI wird in der öffentlichen Meinung ziemlich schlecht dastehen...

Mission 5 - Mauretanien (siehe Karte)

Hier gilt es wieder, eine GDI-Basis und alle Truppen des Gegners zu zerstören. Unser größtes Problem sind regelmäßige Luftangriffe durch GDI-Bomber, die uns auch in späteren Missionen noch viel Kopfzerbrechen bereiten werden. Die einzigen Einheiten unserer Seite, die Flugzeuge abwehren können, sind Raketenbots und die neue Flak-Stellung, die aber weder billig noch mobil ist. Da GDI seine Bombardements

einfach nur aufrufen braucht, also nicht extra Flugzeuge produzieren muß, bringt uns der Abschluß solch einer Maschine nicht allzuviel - beim nächsten Angriff ist sie einfach wieder da. Der zweite Nachteil ist, daß es uns nichts bringt, ein Flugzeug abzuschließen, nachdem es seine Brandbomben schon abgeworfen hat.

Also hilft nur eins: Möglichst weit auseinander bauen (vor allem die Kraftwerke), und Truppenansammlungen nach mehr vermeiden als bisher; die Flugzeuge haben nämlich eine recht große Streuung. Graßangriffe möglichst nur starten, wenn gerade ein Luftangriff erfolgt ist, dann hat man erstmal eine Weile Ruhe. Wer einmal mit einer großen Armee vor einer Feindbasis gestanden hat und bombardiert wurde, weiß, wovon die Rede ist.

Sich nähernde Flugzeuge sind auf dem Radarschirm nicht zu erkennen. Entweder sieht man sie auf dem Hauptbildschirm oder die sich aktivierenden Raketenstellungen weisen auf die drohende Gefahr hin. Anhand der Flugrichtung der Maschinen bestimmt man das Zielgebiet recht genau und zieht seine dortigen Truppen noch schnell ab. Werden Gebäude angegriffen, darf man während des Angriffs Reparaturen vornehmen und so noch manches Bauwerk retten.

Unsere Basis können wir sofort errichten - Tiberium ist genug in der Nähe. Da wir es auch mit GDI-Panzern zu tun haben werden, sollten wir vor allem Raketenbots und eigene Panzer (»Faust NODs«) bauen. Wie auf der Karte zu sehen ist, erreichen wir ziemlich leicht von Osten her die Feindbasis. Da die Raketen unserer NOD-Mats eine größere Reichweite als die GDI-Wachtürme haben, knacken wir mit ihnen

schon mal einen Turm und auch den zweiten bekämpfen wir später möglichst mit diesen Fahrzeugen. Von der Ostseite her beschließen wir auch schon Gebäude im Inneren der Basis.

Mit einer guten Truppe (Panzer vorne, Infanterie dahinter, ein paar Invasoren) marschieren wir dann Richtung GDI-Stützpunkt. Sollten nach Wachtürme stehen oder nachgebaut worden sein, kümmern wir uns zunächst um diese. Panzer greifen wir mit Panzern und Raketenbots an, wobei unsere Tanks die Bots vor dem Überrollwerden schützen sollten. Feindliche Infanterie, die besonders vor ihrer Kaserne zahlreich versammelt ist, dezimiert man durch einen eigenen Panzer, der einfach hindurchfährt, was sich auch in späteren Szenarien empfiehlt.

Jetzt läuft es ab wie gehabt: Ein wildes Durcheinander entsteht, in dessen Verlauf unsere Invasoren das eine oder andere Gebäude erobern. Ist die Basis mit ihren Truppen zerstört oder erobert, dürfte das Ziel erreicht sein. Wenn nicht, treiben sich nach irgendwo versprengte Einheiten (Sammler?) herum.

Mission 6 - Allgemeines

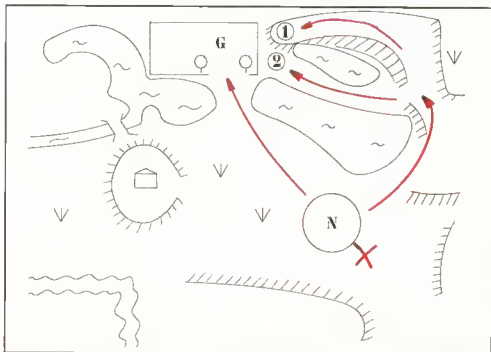
Die folgende Mission kann wahlweise in einem von drei Ländern gespielt werden, der Auftrag ist jedoch jedesmal der gleiche. Daher zunächst allgemeine Hinweise:

Wir sollen GDI einen Nuklearsprengsatz stehlen, der sich in einer ihrer Basen befindet. Der in einer Kiste verpackte Sprengsatz ist noch zusätzlich umzönet. Sobald er in unserer Hand ist, taucht irgendwo im Gebiet ein Rauchzeichen auf, das den Treffpunkt mit einem Helikopter markiert. Dieser muß erreicht werden, um die Mission erfolgreich zu beenden. Merkwürdigerweise ist es dabei aber nicht nötig, daß die Einheit, die den Sprengsatz bei sich hat, den Treffpunkt erreicht - eine beliebige eigene Einheit reicht bereits aus!

Somit sollte man mit mehreren Einheiten in die Basis eindringen, damit zumindest eine lebend wieder herauskommt. Zweckmäßigerweise bieten sich Panzer an, da diese widerstandsfähiger und in der Lage sind, den Zaun um die Kiste zu zerschneiden. Sind wir nahe genug an die Kiste herangekommen, erscheint ein kurzes Atomzeichen, und der Landepunkt wird markiert. Jetzt schnell diese Markierung ausfindig machen und nichts wie hin.

Mission 6: Elfenbeinküste

Hier starten wir mit zwei Armeen, wobei wir die rechte aber eigentlich nicht brauchen. Mit der linken bewegen wir uns vorsichtig Richtung Süden. Unser Weg macht bald eine Biegung nach Osten und dort stehen wir auch schon vor unserer Zielbasis (Var-



Mission 5 - Mauretanien: Van (1) aus beschießen wir die Gebäude. Ab (2) greifen wir mit den Mats den Wachturm an.

sicht: Wachtürme!). Die gesuchte Kiste befindet sich in der Südstecke des Stützpunktes. Sobald wir den Sprengsatz haben, nehmen wir den schmalen Ausgang im Süden der Basis. Wir bewegen uns weiter Richtung Süden, bis wir am Treffpunkt vorbei sind, biegen nach Westen ab und kommen so auf den Hügel, an dem auch der rettende Hubschrauber wartet.

Mission 6: Benim

Unsere Armee marschiert Richtung Südosten und trifft dort auf einen Fluß mit zwei Übergängen. Wir nehmen den nordwestlicheren der beiden und erreichen so die Zielbasis, deren Eingang mit Wachtürmen gesichert ist. Die umzunte Kiste liegt im Süden der Basis; dahinter ist der Südausgang, den wir nehmen müssen. Gemeinweise stehen auch hier noch Wachtürme, so daß man sich nicht zu früh freuen sollte. Das Rauchsignal ist im Süden zu finden und wird direkt angesteuert.

Mission 6: Nigeria

Wir schicken unsere gesamte Armee nach Norden, wo wir einen Fluß finden, den wir dank einer Furt überqueren. Nun biegen wir nach Westen ab, wo wir schon bald vor den Toren der gesuchten Basis stehen. Unsere Atomkiste steht im Nordwesten der Basis; sobald wir sie haben, verschwinden wir Richtung Süden, wo schon der Helikopter auf uns wartet.

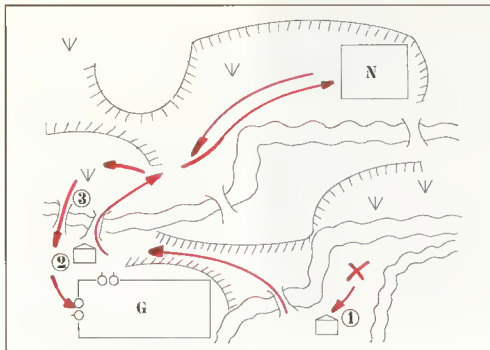
Mission 7 - Allgemeines

Auch in der siebten Mission stehen drei Längen zur Auswahl, die Gemeinsamkeiten haben. Allen gleich ist das Missionsziel, das es in sich hat: Wir sollen vor Ort die Farmbats vernichten, da diese Droiden Tiberium abbauen. Leider reicht das nicht aus, um die Mission zu erfüllen – wir müssen tatsächlich alle Einheiten und Gebäude zerstören! Da diese uns sowieso nur bei der »Arbeit« stören würden, kümmern wir uns eben zuerst um sie.

Mission 7: Kamerun

Wir beginnen sofort mit dem Ausbau der Basis (Achtung, Luftangriff!). Da wir uns auf einer kleinen Insel befinden, reicht es zunächst aus, zwei Brücken im Süden zu sichern. Tiberium ist erstmal genug vorhanden, so daß wir uns in Ruhe um den Ausbau unserer Basis kümmern.

Da wir aber noch einen Auftrag zu erfüllen haben, geht's bald Richtung GDI-Basis, durch die man hindurch muß, um überhaupt an die Farmbats heranzukommen. Die Basis liegt fast ganz im Süden der Karte, hinter einem in Nord-Süd-Richtung fließenden Fluß. Dieser hat zwei Übergänge; hinter dem südlichen liegt besagte Basis. Am meisten Ärger bereiten uns wieder die Wachtürme am Eingang,



Mission 7 - Gabun: Das erste Dorf finden wir bei (1), bei (2) das zweite mit der Kiste in der Kirche. Die beiden Flußübergänge werden bei (3) gesperrt.

aber auch Panzer und Infanterie machen uns zu schaffen. Haben wir die Basis in unserer Hand, greifen wir von hier aus durch den Nordeingang das dahinterliegende Dorf an. Falls der Tiberiumvorrat an unserer Basis erschöpft ist: Im Südwesten des Gebietes liegt ein weiteres großes Vorkommen. Mit zwei oder mehr Sammlern dürfte der Geldnachschub kein Problem mehr sein.

Mission 7: Gabun (siehe Karte)

Wir starten auf einer kleinen Insel, wo wir zunächst ein Dorf zerstören. Die neuen Flammenwerferbats sollte man dabei nur vorsichtig einsetzen, da sie durch mangelnde Zielgenauigkeit auch eigene Einheiten ansengen können.

In der Nordstecke der Karte befindet sich eine halbzerstörte eigene Basis, die wir hochpöppeln. Hier sind nur einige Raketenbats, die zur Verteidigung des Stützpunktes eingesetzt werden. Südlich der Basis liegt hinter einem Fluß ein Tiberiumfeld, auf dem wir bis auf weiteres ernten.

Unsere Hauptarmee verläßt die Insel Richtung Westen und trifft dort auf ein weiteres Dorf, dessen Kirche nach ihrer Zerstörung eine Kiste mit Geld offenbart. Aber Vorsicht: Direkt südlich des Dorfs liegt der Ausgang einer GDI-Basis, deren Nähe wir unbedingt meiden müssen. Stattdessen überqueren wir den Fluß und machen uns auf den Weg zu unserer Basis, um diese zu sichern. Die Invasoren lassen wir östlich des Dorfs, da dort kein Gegner entlang kommt und sie auf dem Weg nur unnötig gefährdet würden.

Unterwegs treffen wir unter anderem auf Panzer, denen wir entweder ausweichen oder die wir mit den Raketenbats bekämpfen.

Hat man die eigene Basis erreicht, kümmert man sich in erster Linie um deren Ausbau und um die Pro-

duktion weiterer Truppen. Im Westen der Basis liegt ein weiteres Tiberiumfeld, das schneller zu erreichen ist. Aber erst sollten die dortigen Truppen der Gegenseite beseitigt sein.

Haben wir die beiden Flußübergänge bei der GDI-Basis abgesichert, sind wir vor Überraschungsgriffen sicher. Mit einer großen Armee marschieren wir dann Richtung Feindbasis und zerstören diese sowie das benachbarte Dorf.

Mission 7: Zentralafrikanische Republik

Statt sämtliche GDI-Einheiten zu vernichten, müssen wir diesmal einen Orca-Kampfhubschrauber stellen und mit seiner Hilfe ein Dorf zerstören. Wir starten mit zwei Armeen: Die erste (westliche) besteht ausschließlich aus mehreren Fahrzeugen, während die östliche nur über einen Panzer sowie Infanterie- und Invasorbats verfügt. Vor allem letztere sind wichtig, da nur sie den Heliport und somit den Hubschrauber erabern können. Deswegen sind sie unbedingt zu schützen!

Die Basis nimmt die gesamte Südstecke der Karte ein und ist von Westen und Osten her zugänglich. Folgt unsere westliche Armee dem Wegverlauf, kommt sie zum Westeingang; sie wird aber nicht unbedingt benötigt. Die zweite Armee mit den Invasorlandsat auf Ostseingang, der nach Norden hin offen ist.

Der Heliport befindet sich ganz im Osten des Stützpunktes, in direkter Nähe eines Wachturmes. Da der Turm immer nur ein Ziel erfassen kann, versuchen wir, mit unseren Invasoren, die einen Sicherheitsabstand zueinander haben, das Gebäude direkt einzunehmen. Schicken wir den Panzer voraus, lenkt dieser zunächst das Feuer auf sich, so daß es wenigstens ein Invasor zum Heliport schafft. Wer ganz sicher gehen will, dringt von Westen her mit den

Fahrzeugen in die Basis ein, um Truppen abzulassen und den Kampf zu unterstützen. Haben wir den Heliport erst einmal erobert, versuchen wir diesen zu halten, damit unser Hubschrauber nachläßt. Während des Nachladens ist besondere Vorsicht geboten, da der Helikopter von allen Einheiten bekämpft werden kann. Also lieber in der Luft oder in sicherem Abstand am Boden bleiben, bis die Bedrohung vorüber ist. Das Zielfeld liegt nördlich der Startposition unserer Invasorarmee; Ausläufer des Dorfes kannte man zu Missionsbeginn bereits sichten.

Mission 8 - Zaire (siehe Karte)

Bei dieser Mission sind vor allem am Anfang die folgenden Hinweise genau zu befolgen, sonst gibt es kaum Aussicht auf Erfolg. Unserem Auftrag zufolge sollen wir eine eigene Basis aufstufen machen und sämtliche GDI-Einheiten erobern oder zerstören. Unser Problem ist, daß wir mit einem recht kleinen Trupp Infanteriebats an einem Fluß stehen, dessen beide Brücken zerstört sind. Die Lösung liegt darin, den Fluß mit einem Transporthubschrauber zu überqueren, den man aber erst einmal haben muß! Unsere gesuchte NOD-Basis liegt genau östlich von uns, dummerweise sind auf dem Weg dorthin nach GDI-Truppen, die uns nicht freiwillig durchlassen wollen. Neben mehreren Infanteriebats gibt es nach einem Panzer, den wir mit unseren Raketenbats vernichten müssen.

Sobald wir alle Gegner in diesem Abschnitt zerstört und unsere Basis endlich erreicht haben, taucht der Hubschrauber auf. Mit ihm aber leider auch das nächste Problem: Woher bekommen wir Geld?

Wir schauen zunächst nach Westen und erkennen jenseits des Flusses eine kleine GDI-Basis, die auch über eine Raffinerie verfügt. Die müßte man haben – aber ohne Invasor?

Die Lösung: Wir verkaufen unseren Bauhof (sollte man sonst auf keinen Fall machen – ohne Bauhof kein Bauen...) und investieren den Erlös in zwei Invasoren. Beim Verkauf von Gebäuden tauchen übrigens immer einige Infanteristen auf, die man gut gebrauchen kann. Nun packen wir erst drei Infanteristen (Schützen- oder Raketenbats) und dann die beiden Invasoren in den Hubschrauber. In dieser Reihenfolge, denn wer zuletzt einsteigt, steigt als erstes wieder aus – und gleich müssen die Invasoren schnell sein. Besonders schick ist es natürlich, wenn man beim Erobern einer Raffinerie auch gleich den Sammler dazubekommt. Also warten wir ab, bis der GDI-Sammler die Früchte seiner Arbeit in die Raffinerie bringt, setzen unseren Hubschrauber daneben auf und die Infanterie ab. Die Invasoren nehmen die besagte Raffinerie mit dem Sammler und den Bauhof ein, die anderen Infanteristen wehren solange die ersten wütenden Gegenangriffe ab.

Nach der Eroberung des Bauhofes errichten wir einige GDI-Bauwerke. Zunächst sollten wir ein oder zwei Wachtürme bauen, die vor allem gegen die Infanterie durchschlagende Wirkung haben. Abreißen und woanders aufbauen kann man sie später, wenn sie an ihrer jetzigen Stelle nicht mehr gebraucht werden, immer noch.

Gleichzeitig sollte der Hubschrauber noch und nach die übrigen Truppen über den Fluß nachziehen. Hat er das getan, bringen wir ihn unbedingt hinter dem Fluß in Sicherheit, da er uns auch später noch wertvolle Hilfe leistet.

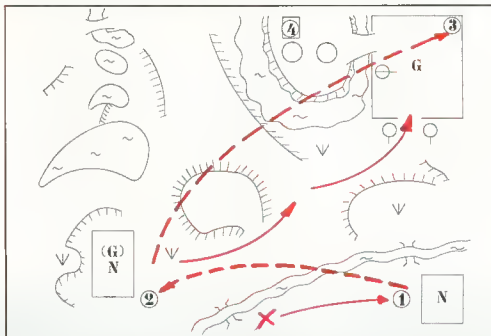
Haben wir das erste Spähfahrzeug gebaut, erkunden wir nur die nähere Umgebung. Die GDI hat nämlich zwei Orca Kampfhubschrauber in ihrer Basis stationiert. Diese greifen aber nur Ziele in der Nähe an, zunächst brauchen wir uns also noch nicht um sie zu kümmern. Sobald wir jedoch eine gut ausgebaute Basis und eine schlagkräftige Armee aufgebaut haben, wollen wir natürlich auch Richtung GDI-Basis lasziehen. Nun hilft gegen die Orca-Kampfhubschrauber folgende Maßnahme: Wir positionieren einige gut verteilte Raketenbats (die als einzige fliegende Ziele bekämpfen können, Flakstellungen können wir nicht bauen) bei unserer Basis und schicken einen Kampfbuggy Richtung Nordosten, wo die GDI ihren Stützpunkt hat. Sobald ein Hubschrauber auftaucht, fahren wir schleunigst zu den wartenden Raketenbats zurück. Was nun folgt, kann man sich denken: Der Orca folgt dem vermeintlichen Opfer und fliegt geradewegs in die Falle. Sind beide Helikopter zerstört, haben wir aus der Luft nichts mehr zu befürchten, denn es werden keine Orcas nachgebaut.

Als nächstes müssen wir einen schnellen Buggy opfern; dieser soll nämlich die Feindbasis erkunden und vier vermutlich nicht zurückkommen. Mit den so gewonnenen Informationen suchen wir einen geeigneten Landeplatz für unseren Transporthubschrauber, den wir schon mal wie zu Beginn mit Infanterie und Invasoren füllen. Wie unser Erkundungsbuggy wahrscheinlich gemerkt hat, verfügt die feindliche Basis über einen Befestigungsturm, der mit seinen Raketen eine beachtliche Reichweite erzielt und auch Luftziele bekämpft.

In der äußersten Nordostecke der GDI-Basis ist jedoch eine Landemöglichkeit außerhalb des Wirkungskreises dieses Turmes. Da wir nach dem Erobern des ersten Gebäudes auch wieder mindestens einen Wachturm zur Verteidigung errichten wollen, sollten wir diesen schon einmal fertigstellen, so daß wir ihn nur noch aufstellen müssen. Zuletzt überprüfen wir noch, wie beschädigt unser Hubschrauber ist. Damit er nicht in Stücken in der Feindbasis landet, wird er bei Bedarf in der Werkstatt generalüberholt.

Jetzt kommt es auf gutes Timing an: Während unsere Hauptarmee durch die Vordertür hereinmarschiert, landet unser Stoßtrupp im Hinterzimmer und erobert zügig so beliebte Ziele wie Kasernen oder Waffenfabriken. Und auch die sofort neu aufgestellten Wachtürme verfehlen ihre Wirkung nicht. Bei den beiden Heliports im Nordwestteil der Basis ist auch wieder eine umzäunte Kiste zu finden; sobald diese einkassiert ist und alle GDI-Einheiten verschwunden sind, hat auch diese Mission ihr gutes Ende genommen.

(fs)



Mission 8: Die eigene Basis und den Landeplatz des Hubschraubers finden Sie bei (1). Die GDI-Basis (2) muß erobert werden und bei (3) finden Sie die beste Stelle für die Luftlandung. (4) bezeichnet die Stelle mit der Kiste und den Heliports.

MicroFun
Unterhaltungs- und Hardware

Simms

1MB 70ns	62,90
4MB 70ns	239,80
PSM - 4MB	239,70
PSM - 1MB	450,00
PS2 - 4MB	853,00
PS2 - 4MB EDO	248,00
PS2 - 4MB EDO	537,00
PS2 - 16MB EDO	999,00

Soundkarten

Sound Blaster 16 Pro	219,95
Sound Blaster 16 Pro SPD	269,95
Sound Blaster AWE 32 Value Ed	319,95
Sound Blaster AWE 32 ATAP	444,95
Gravis Ultrasound Max	295,95
Orchard SoundWave 32 pro	299,95
Orchard NuSound Pro	279,95

Festplatten

Quantum Perpet 1080 MB	375,00
Conner 1275 MB	432,00
Western Digital 1280 MB	452,00
Western Digital 1600 MB	659,00

VGA-Karten

Hercules Singray Pro 1 MB	169,95
Hercules Power Dynamix 2 MB	309,95
Matrox Millennium 4 MB	371,95
Miro Crystal 22 SD 2 MB	283,95
SPEA Mirage Pro2 Tio V7 1 MB	185,95
SPEA Mirage Pro2 V7 2 MB	302,95
ATI Graphics XPRESSION 1 MB	177,95
ATI Graphics XPRESSION 2 MB	270,95
ATI Win Turbo 2 MB	403,95
ATI Win Turbo 4 MB	438,95

**Quantum Perpet 1080 MB 375,00 |

**Conner 1275 MB 432,00 |

**Western Digital 1280 MB 452,00 |

Western Digital 1600 MB 659,00 |******

weitere Produkte auf Anfrage

Tagespreise erfragen

Videoboard

Fast Video Machine II	841,85
Aro Video CD20 pro	1.205,95
Creative Videoblastes SE100	428,95
JAZZ Jakarta MVGA-Karte	690,95

Controller

Enhanced VLB-IDC + IDC 2-Ste 1-6 Karte	32,95
----------------------------------------	-------

Motherboard

VLB 486 Build 506 MB Cache 2013	125,95
AB6 Board 506MB Cache 2013	175,95
Intel Zappa PCI Pentium 506 MB Cache	369,95
Intel Zappa PCI 506 MB Cache Incl. Pentium 90 MHz	780,95
Intel Zappa PCI 506 MB Cache Incl. Pentium 100 MHz	852,95
Intel Zappa PCI 506 MB Cache Incl. Pentium 120 MHz	999,95
Intel Zappa PCI 506 MB Cache Incl. Pentium 133 MHz	1.157,95
Gigabyte GA-586 AT	258,00
Gigabyte GA-586 AT	376,95

CPU

AMD 486DX4-100 Mhz	159,45
AMD 486DX4-100 Mhz	179,95
Intel 486DX4-100 Mhz	244,95
Intel Pentium 60 Mhz	299,95
Intel Pentium 90 Mhz	450,95
Intel Pentium 100 Mhz	515,95
Intel Pentium 120 Mhz	651,95
Intel Pentium 133 Mhz	905,95

Joystick

Gravis Phenom	199,95
Pro Pads	175,95
Virtual Pilot Pro	177,95
Flightstick Pro	135,95
Logitech Cyberman	173,95
Logitech Wing Man	59,95
Logitech Wing Man Extram	84,95

Midi Sequenzer

Cubase 64-Spur deutsch	219,00
Midi-Station deutsch	319,00

Wave Table

Orchid WaveBoard2	175,95
Orchid WaveBoard2fx	223,95
Orchid WaveBoard2fx	265,95
Creative WaveBlaster II	267,95
Gravis Ultrasound ACE	185,95

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 400	255,00
Toshiba CM 5302 B 4-in-1	265,00
Sony CRD 254-P 4-in-1	239,00
Toshiba XM 3801 B 4-in-1 SCSI	305,00
Sany 254 S 4-in-1 SCSI	305,00
TEAC CD 56 FX 4-in-1	535,00

Technische Vorauskassen

10,00 DM	5,00 DM
20,00 DM	10,00 DM

BTX: Microlin

Das erste Virtual Reality Forum auf CD-ROM für nur DM 29.80 !

Entdecken Sie jetzt die tollen Möglichkeiten der neuen 3D-Virtual Reality-Simulations- und Spieleprogramme. Entwickeln und durchwandern Sie Ihre eigene Welt.

Prof-Vollversionen u.a. von WalkthroughSE, Vistapro und Internet View Demo und Animationen geben umfassenden Überblick über VR Software für PC.

Veröffentlichen Sie kostenlos Ihre Kreationen im VR Forum. Mit Handbuch für VR Einsteiger und Profis. Bestellen Sie jetzt die **VR Forum CD** telefonisch unter

06172-925885

Kronenberg, Abt. VRPL, Hesserring 121, 61348 Bad Homburg

Para Games Software **World** Hardware

Luise-Schröder-Weg 3 81267 Neu-Isar - Satellittelefon nach Absprache

Bestelltermin: Mo-Fr, 9-20 Uhr, Sa 10-18 Uhr, Tel: 06081/42262-3 Fax: 06081/42272-NEU

in Partnerarbeit mit: **Adaptive** - alle Konzepte, **Stahlwerkzeug** & **Produkte** **concepts** bei Bestellung

World

CD-ROM

1000000	DA	88,25	Legend of Kyrandia 3	DV	74,95	Ultimate 2.3	DA	53,95
2000000	DA	78,95	Madness the Prince	DV	60,95	Ultimate 2	DV	26,95
3000000	DV	74,95	Madness the Prince	DV	74,95	Ultimate 2	DV	26,95
4000000	DA	69,95	Madness the Prince	DA	69,95	Ultimate 2	DA	26,95
5000000	DA	69,95	Madness the Prince	DA	69,95	Ultimate 2	DA	26,95
6000000	DV	72,95	Madness the Prince	DV	72,95	Ultimate 2	DV	26,95
7000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
8000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
9000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
10000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
11000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
12000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
13000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
14000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
15000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
16000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
17000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
18000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
19000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
20000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
21000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
22000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
23000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
24000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
25000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
26000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
27000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
28000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
29000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
30000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
31000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
32000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
33000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
34000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
35000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
36000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
37000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
38000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
39000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
40000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
41000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
42000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
43000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
44000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
45000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
46000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
47000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
48000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
49000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
50000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
51000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
52000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
53000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
54000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
55000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
56000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
57000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
58000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
59000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
60000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
61000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
62000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
63000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
64000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
65000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
66000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
67000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
68000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
69000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
70000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
71000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
72000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
73000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
74000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
75000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
76000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
77000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
78000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
79000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
80000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
81000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
82000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
83000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
84000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
85000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
86000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
87000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
88000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
89000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
90000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
91000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
92000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
93000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
94000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
95000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
96000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
97000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
98000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
99000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95
100000000	DA	79,95	Madness the Prince	DA	79,95	Ultimate 2	DA	26,95

Hint Shop

Salzgitter 96 - 50937 Köln
Tel/Fax: 0221/420094
BTX: MELEN#

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur 19,95 DM! Pro Sammelheft nur 25 DM!

Frage Sie die Bezieherinnen nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen

Unsere Hefte sind auch in anderen Formaten erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Distributor für Österreich: Korfel ED 1100 Wien-Tel/Fax: 0222/81744-39

Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM Spiele 3662 Seftigen-Tel/Fax: 03345/7001

USE YOUR MODERN TO DIA!

MAKE THE CONNECTION!

SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS.

CALL NOW!

001-416-754-5600

Internet Long Distance Rates Apply. 18 or older.

Schnappschuß



Der königliche Mittelfinger ist ein Foto wert

Wenn das Kambinieren der Hinweise in »Paparazzi« nicht so recht klappt, überführt unsere Komplettlösung alle Promis.

Wochenlang irrten wir durch Tinseltown, um alle Persönlichkeiten vor die Linse zu zerren. Unsere gesammelten Weisheiten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Tennis und Joghurt

Gleich am ersten Abend erhalte ich von McGovern den Tip, daß diese Nacht der ehemalige **Oberst H. Allen Eagler** in den Gassen von Tinseltown (Alley) illegal Waffen an iranische Militanten verkaufen will. Vor Ort werde ich tatsächlich Zeuge des Deals. Sobald einer der Käufer in den Koffer greift, schieße ich mein Foto. Dann verschwinde ich aber schleunigst, da die Burschen zurückschießen könnten, aber sicher nicht mit einem Fotoapparat! Das Bild verkaufe ich gegenbringend, um meinen Kontostand aufzubessern.

Am selben Abend erfahre ich durch die Sportsendung »Tip Ribeyes«, die im 3. Programm läuft, daß der **Tennisstar Andre MacConner** einen Vertrag für einen Schulwerbespot unterschrieben hat. Am Morgen des 2. Tages schaue ich bei Mr. Cheever vorbei, der mir berichtet, daß gerade ein paar Leute bei ihm eingekauft haben, die angeblich im »Country

Club« einen Werbefilm drehen. Daraus schließe ich blitzschnell, daß ich MacConner auch dort treffen werde. Ich komme gerade recht um zu sehen, wie der genervte Star seinem Regisseur das Racket über den Schädel haut und mir so Gelegenheit für einen Schnappschuß gibt. Der Verkauf des Fotos bringt wieder ein paar Mark auf mein Konto.

Der nächste Prominente von Tinseltown, dem ich auf den Zahn fühle, ist der selbsternannte Guru **Maharishi Yogurt**, der am Abend des 1. Tages auf Kanal 6 zu völligem Fleischverzicht zu Gunsten von Joghurt aufruft. Am 3. Tag versucht er in seiner Varmittagssendung auf demselben Kanal einem Hamburger zu widerstehen, hinterläßt aber keinen sehr überzeugenden Eindruck. Daraufhin besuche ich wieder Mr. Cheever, der mir von einem verrückten Typen in einem Bettladen erzählt, welcher im »Appleford Villages« einen Burger geklaut hat. Einer inneren Stimme folgend beuge ich mich sofort dorthin, wo ich Maharishi verstoßen an dem Burger knabbern finde. Kurz darauf gibt er seine Bescheidenheit auf und stopft sich das Fast Food hemmungslos in den Mund, was natürlich ein herrliches Foto für einen Titel abgibt.

Hasch und Kondome

Als die 16jährige Olympiasiegerin im Eiskunstlauf **Katie Johnston** am Abend des 2. Tages in Wanda Barrens Show auf Kanal 5 ihre Zuneigung zu Axel Griese, dem Sänger der Grungeband »Sucking Chest Wound«, zugibt, ahne ich schon die nächste Chance auf ein gutes Foto. Prompt ruft mich in der Nacht des 3. Tages Goldie Risenstein an und teilt mit, daß Katie während der Dreharbeiten für einen Müsliriegel spurlos verschwunden ist. Also waren meine Vermutungen richtig! Katie befindet sich jetzt sicher zusammen mit Axel im »Rosy Conche«, der Stormkneipe der Band. Dort gelingt mir ein Foto von Katie,

die gerade ihren ersten Joint raucht.

Am 2. Tag werde ich durch »News 01« auf Kanal 1 auf den **Senator Frederick Fredericks** aufmerksam, der den Berichten zufolge mit einer Fischvergiftung im Krankenhaus liegt. Am Abend des 3. Tages ist er aber auf demselben Sender schon wieder als liebevoller Ehemann und engagierter Politiker zu sehen, wobei er auch für den nächsten Freitag (Tag 14) eine Abstimmung zum Thema Kondome an Schulen ankündigt.

Am nächsten Morgen erfahre ich über den Anrufbeantworter von McGovern, daß sich Fredericks trotz seiner Fischallergie ein Boot bei »Something Fishy« gemietet hat. Diese Tatsache läßt mich gleich in den »Bigwell Park« fahren, wo der Bootsverleih ansässig ist. Dort entdecke ich den Senator, der natürlich nicht fischig, sondern lieber mit zwei Badenixen unbekleidet in der See hüpfert und mir so zu einem weiteren lukrativen Titelfoto verhilft.

Der kleine Seitensprung

Da ich gerade den Politikern hinterherschneifle, nehme ich auch gleich **Rusk Limburger** unter die Lupe. Dieser ist nicht gerade für die Gleichberechtigung von Frauen, weshalb ich ihn auch nie mit der Domina, die sich am Abend des 2. Tages auf Kanal 6 bei »Steamy Affairs« vorgestellt hat, in Verbindung gebracht hätte. Dann erfahre ich aber am nächsten Abend im »Blue Fug« von Hunsucker, daß die Domina zur Zeit im »Aroma Motel« wohnt. Und als sich Limburger am 4. Tag in seiner Nightshow auf Kanal 4 fürchterlich über die Frauen in der Politik aufregt und das Studio in Richtung des Motels verläßt, werde ich doch mißtrauisch und folge ihm. Als Belohnung bekomme ich eine einzigartige Aufnahme von Limburger, wie er auf dem Bett kniend von der Domina bearbeitet wird.

Jetzt wird es aber Zeit, sich dem **Alien** zuzuwenden, das von Jackie Rae Gunn angekündigt wird. Auch ein Dr. Mander bestätigt dessen Existenz am 3. Tag in der Nightshow »Steamy Affairs« auf Kanal 6 und fügt hinzu, daß es alle unsere Batterien stehlen werde. Und tatsächlich erzählt mir Mr. Cheever am 5. Tag, daß jemand in der Nacht sämtliche Akkus geklaut habe. Derrant alarmiert, beuge ich mich noch an diesem Abend in seinen Laden und es gelingt mir, ein Foto von dem Alien zu machen, als es gerade durch die Tür geht. Da der Außerirdische bewaffnet ist, verschwinde ich danach sofort.

Ich seh' den Sternenhimmel

Nun wende ich mich den »wirklichen« wichtigen Persönlichkeiten von Tinseltown zu. Zum Beispiel der **Prinzessin Grizelda Marie**, die nach ihrer Scheidung

filter aussieht als je zuvor. Dies bestätigt auch »News 01« auf Kanal 1 am 4. Tag in ihrer Varmittags-
sendung. Während ich mich noch darüber wundere,
ruft mich am Abend des 5. Tages Chuck Hunsucker
aus dem Gefängnis an und schlägt mir einen Deal
vor: Wenn ich die 2000 Dollar Kaution für ihn be-
zahle, gibt er mir einen heißen Tip. So erfahre ich,
daß Prinzessin Grizelda jeden Dienstag, Danner-
tag und Samstag im Fitnessraum des »Country Clubs«
trainiert.

Da ich es kaum erwarten kann, der königlichen
Haheit beim Gewichtestemmen zuzusehen, fahre ich
gleich am nächsten Tag (Dannertag) dorthin. Die
Prinzessin ist von meinem Erscheinen nicht so begei-
stert und zeigt mir ihren königlichen Mittelfinger, was
für mich ein guter Grund ist den Auslöser zu drücken.
Danach muß ich mich aber schleunigst in Sicherheit
bringen, weil die Prinzessin mir sonst ein königs-
blaues Auge schlagen würde.

Nachdem dieser Schnappschuß meistbietend ver-
kauft ist, zeige ich Interesse an Jackie Rae Gunn, die
täglich im Fernsehen erscheint und über ihre Ver-
bindung zu den Sternen und ihrer Hatline erzählt.
Da verwundert es mich, daß Goldie am Tag 4 anruft
und mir mitteilt, sie hätte gesehen, wie Jackie im Fit-
nessclub ein Handtuch aus dem »Aroma Motel« be-
nutzte. Was aber macht eine ehemalige First Lady

in einem Motel? Am 5. Tag tritt Jackie in Wanda
Barrens Show auf Kanal 5 auf und erzählt von ihrem
besonderen Amulett und einem speziellen Freund aus
dem All. Da klingelt es bei mir endlich: Jackie steht
mit dem Außerirdischen in Verbindung! Bei der
Frage, wann das nächste Treffen stattfindet, kommen
mir die Abendnachrichten des 6. Tages auf Kanal 1
zu Hilfe, denn dort berichtet News 01 von seltsamen
Lichtern über der Stadt. Als das FIB die Sendung
unterbricht, ist mir klar, daß die Lichte nur von dem
UFO des Alien stammen können. Auf gut Glück fahre
ich noch am selben Abend zum »Aroma Motel« und
kannne gerade recht um zu sehen, wie das UFO ein-
trifft und Jackie zusammen mit dem Alien hinaufge-
beamt wird – ein tolles Foto für die Titelseiten!

Zwielichtige Typen

Nach solch einer ungewöhnlichen Begegnung wird
es wieder Zeit für ein ganz normales Skandalchen.
Da bietet sich das **Starlet Jucia Rogers** gerade zu
an. Sie hat zwar erst vor kurzem ihre große Liebe
Gatto Lovitz geheiratet und bestätigt auch in Wanda
Barrens Show am 6. Tag auf Kanal 5, daß er der
einzige Mann für sie sei. Da sie aber momentan mit
dem Frauenhelden Rob Estesheen einen Film dreht,
ist die Chance groß, beide in flagranti zu erwischen.
Da lohnt sich am Varmittag des 7. Tages ein Besuch



Solch ein Titelbild bringt viel Geld ein

bei Mr. Cheever, der mir mitteilt, daß im Gerichts-
gebäude (Court) gerade ein Film gedreht wird. Das
lasse ich mir nicht zweimal sagen und belege mich
noch am selben Tag dorthin. Da sehe ich dann auch
wirklich den Casanova Estesheen, wie er sich an
Jucia herannähert und brauche nur noch kurz zu
warten, um ein Bild des eng umschlungenen Paa-
res zu erhalten.

Vincenzo Cosa Nostra ist mir nicht nur als leiden-
schaftlicher Sänger bekannt, sondern auch wegen
seiner guten Beziehungen zur Unterwelt. Die neue
Platte, die er am 3. Tag auf Kanal 2 vorstellt, soll
wahr eher von seinen dunklen Mächtschaften ablenken.
Der Fernsehwerbung des Restaurants
»Sigmunda's« am Abend des 1. Tages auf Kanal
4 entnehme ich, daß dort jeden Freitag ein ganz

Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis



SBC 625 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 20 Watt,
Lautstärkeregle, Bass Boost, Höhen-
Unterstützung, 9 Volt Netzteil
unverändliche Preisempfehlung **DM 99,95**



SBC 630 STEREO-LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt/2-Weg System, Frequenzbereich
50 - 20000 Hz, Lautstärke-/Balance-/
Bass-/Höhenregler, Kopfhörerbuchse,
Abmessungen: 11 x 13 x 22 cm
unveränd. Preisempfehlung **DM 179,-**



SV 719 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 2 x 5 Watt,
Lautstärkeregle, Bass Boost, Höhen-
Unterstützung, Betrieb über Batterien
oder 9 Volt Netzteil mögl. (nicht enthalten)
unverändliche Preisempfehlung **DM 39,95**



SV 720 AEROSPACE
Integrierter 2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
9 V DC-Netzteil und Batteriefach
Frequenzbereich von 100 Hz - 18000 Hz
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert.
DM 79,95



SBC 675 STEREO SUBWOOFER SYSTEM
Magnetisch abgeschirmt, 60 Watt/2-Weg Subwoofer-System,
5 Band Equalizer, Lautstärke-/Balance- und Mischeregle,
Kopfhörerbuchse, Externe Lautsprecheranschlüsse,
unverändliche Preisempfehlung **DM 249,-**

Jöllenbeck

GmbH - Fach-Import-Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 0 07



Dieser Schuhfetischist fliegt uns auch noch vor die Linse

besonderer Gast anwesend ist. Mein Verdacht fällt auf Vicenza und er wird am Abend des 4. Tages in der Nightshow von Wanda Barren auf Kanal 5 bekräftigt, als der Möchtegernsänger den Chef des »Sigmundo's« als Großartigen Koch lobt. Da ich schon lange wieder mal italienisch speisen wollte, schaue ich am 7. Tag (Freitag), bei »Sigmundo's« um Abendessen vorbei und sehe dort Vincenzo mit zwei zwielichtigen Gestalten diskutieren. Um seinen Argumenten Nachdruck zu verleihen, setzt er einen seiner Gesprächspartner mit einem Baseballschläger außer Gefecht. Diesen Moment halte ich natürlich auf Film fest und verkaufe das Foto meistbietend.

Schuh-Fetischist

Am Abend des 4. Tages fällt mir beim zappen durch die Fernsehkanäle im 2. Programm die Aktion »Schuhe für bedürftige Kinder« auf, die vom **Flash Rock Man** unterstützt wird. Sein Engagement in allen Ehren, aber ich wittere schon wieder eine interessante Story. Einen brauchbaren Hinweis bekomme ich in der Nightshow »Steamy Affairs« am 6. Tag auf Kanal 6. Dort berichtet der ehemalige Chauffeur von Flash, daß sich der Papstar gerne in Schuhabstufungen für Kinder herumgetrieben hat. Dies kommt mir sehr merkwürdig vor und ich beschleße, den **Flash Rock Man** am Sonntag, Tag 9, im »Bigwell Park« zu beobachten. Dann dort soll, wie News 01 am Abend des 7. Tages auf Kanal 1 berichtet, im Rahmen einer Wahlteiligkeitsveranstaltung eine Schuhverlosung für Kinder stattfinden. Ich brauche auch gar nicht lange warten, da kommt Flash schon angerast und entleert ein Kind seinen gerade gewonnen Schuh. Diesen Spaß vermisse ich Flash, indem ich ein Abbild, auf dem er den Schuh gerade triumphierend in den Händen hält, an eine bekannte Zeitschrift verkaufe.

Auch der Schauspielerin **Sharon Cheralike** wird nachgesagt, sie habe eine Vorliebe für sehr junge Partner. Doch momentan erregt sie eher mit ihrem einzigartigen Haarshampoo mit Rhabarberzusatz

Aufsehen, welches sie am 3. Tag auf Kanal 4 bei »Tha's Astounding« vorstellt. Doch mit der Beschaffung des Gemüses wird sie nun Schwierigkeiten bekommen, denn wie News 01 am 2. Tag in ihrer Abendausgabe auf Kanal 1 berichten, wurde Rhabarber ein einwöchiger Einfuhrstopp auferlegt. Auch mit ihrem jungen Freund hat Sharon kein Glück, wie MTV am 5. Tag auf Kanal 2 mitteilt, weil dieser für sie noch zu alt wäre. Da nun am Tag 9 der Einfuhrstopp ausläuft und Sharon sicher schon wieder einen neuen, noch jüngeren Freund hat, lahm es sich, im Supermarkt in der Gemüseabteilung auf sie zu warten. Und tatsächlich taucht sie mit ihrem Laver in das Schlepptau auf und zeigt mir, da sie mich gleich entlockt hat, ihren Mittelfinger. Der ist mir aber kein Fata wert und so drücke ich erst den Auslöser, als sie mit ihrer pubertären Begleitung den Supermarkt verläßt und ihn dabei in den Hintern zwickt.

Streß auf der Herrentoilette

Den nächsten Tip für einen guten Schnappschuß bekomme ich wieder einmal von Mr. Cheever, als ich am 10. Tag ihm vorbeischaue. Er erzählt mir, daß er im »Bigwell Park« gerade eine unangenehme Begegnung mit einer ungarischen Dame und ihrem Hund gehabt habe. Dies kann nur **Lisa Appo**, die allerde Schauspielerin sein, die das erste Mal am 5. Tag auf Kanal 1 im Abendprogramm und seit dem regelmäßig zu sehen ist.

In der Hoffnung, sie noch im Park anzutreffen, begehe ich mich sofort darhin und werde Zeuge der Verhaftung von Lhaso und ihres Hundes. Mein Foto, auf dem sie gerade von dem Polizisten abgeführt wird, schmückt kurz danach das Titellblatt einer beliebten Zeitschrift.

Der nächste Kandidat auf meiner Liste ist der **Filmstar Shawn Pendleton**, den ich schon vor einiger Zeit kennenlernte. Damals bin ich einem Hinweis von Chuck Hunsucker gefolgt, den er mir am ersten Abend im »Blue Fug« gegeben hat. Er sagte, ich könne Shawn am 2. Tag im »Sigmundo's« treffen, sollte mich aber vorsehen, da er Leute wie mich gar nicht leiden könne. Ich ging natürlich trotzdem hin und alles was ich davon hatte, war eine kaputte Kamera und eine blutige Nase, inklusive 2000 Dollar Krankenhausrrechnung.

Nun steht aber die Premierenparty für Showns neuen Film »Ballroom Brown« an, und da will ich mein Glück noch einmal versuchen. Willits McGovern hat ver-

sprochen, mir am Abend des 9. Tages im »Blue Fug« eine Einladung zu der Premiere zu geben, unter der Voraussetzung, daß ich bis dahin als Paparazzi einen guten Ruf genieße. Sollte das nicht der Fall sein, könne ich mir die Einladung am selben Ort, zur selben Zeit auch von Phillip Andrew Andrews für 2000 Dollar erkaufen. Die Feier findet am Abend des 10. Tages im »Club Lingox« statt und ich nehme mir vor, diesmal keine kaputte Kamera zu riskieren. Deshalb gehe ich, kaum auf der Party angekommen auf die Herrentoilette (Men's Room). Dort treffe ich auf Shawn, der aber alle Hände voll zu tun hat und mir deshalb nicht gefährlich werden kann. So mache ich in aller Ruhe ein schönes Foto von ihm, sobald er ein wenig in die Kamera blickt.

Gewichtige Persönlichkeiten

Bei meinem regelmäßigen Studium der Fernsehprogramme werde ich am 5. Tag auf eine Pressekonferenz auf Kanal 1 aufmerksam. Der **Flash Rock Man** und **Liz Naylor**, die schon lange nicht mehr im Fernsehen aufgetreten ist, geben bekannt, daß sie einen Werbespot unter der Regie von George Spielman drehen werden.

Ebensa auf Kanal 1 kommt am 6. Tag eine Verankündigung von Richard Simpsons »Big Conference« für alle Übergewichtigen. Auf demselben Sender wird in den Abendnachrichten des 10. Tages von News 01 berichtet, daß im »Grand Habernet Hotel« durch einige schwergewichtige Personen ein Unfall in einem Aufzug verursacht wurde. Ich schleife daraus, daß die »Big Conference« wohl dort stattfindet, bringe Liz Naylor damit aber noch nicht in Verbindung. Als ich am 11. Tag in Mr. Cheevers Laden stehe, stürmt Regisseur George Spielman herein und beklagt das Übergewicht von Liz. Ich karnibiniere, daß auch die Schauspielerin an der Konferenz teilnehmen will und fahre deshalb am Abend des 11. Tages zum Hotel. Dort fotografiere ich Liz Naylor beim Versuch, aus der Limousine auszustiegen, was sie nicht gerade gut aussehen läßt.

Das **Topmodell Candy Inez Boker** macht zur Zeit mit ihrem Fitnessprogramm und einem Spot für Schokolade auf sich aufmerksam. Durch diesen Widerspruch wird mein Interesse geweckt und ich sehe mir ihre Fernsehauftritte nun genauer an. So fardert sie am 4. Tag auf Kanal 3 die Zuseher auf, ihre überflüssigen Pfunde einfach rauszukatzen. Am Tag 5 auf Kanal 4 behauptet Candy in der Show von Okra Salad Raffle, daß sie aufgrund ihrer Übungen so schlank bleibe, obwohl sie jeden Abend Eiscreme nascht. Am nächsten Tag läuft auf Kanal 2 der Spot ihrer Lieblingscreme. Da ich aber hinter ihrer tallen Figur einen Trick vermutete, fahre ich am

Abend des 11. Tages zum »Sup R Val-u Led-R Mar-Kitt«, denn dort soll laut einer Anzeige, die am selben Abend auf Kanal 4 gezeigt wurde, eine Sanderaktion für Candys Lieblingseis stattfinden. Ich finde sie prompt hinter dem Supermarkt, wo sie ihren eigenen Ratschlag befolgt und sich zu Gunsten der schlanken Linie hemmungslos über- und ein prächtiges Fotomativ abgibt.

Spaß unter der Dusche

Als mich in der Nacht des 9. Tages Goldie anruft und mir mitteilt, daß **Okra Salad Raffle** demnächst irgendwo in Tinseltown drehen wird, freue ich mich schon auf ein spektakuläres Foto. Denn die Starma-

deratorin geht meist nicht gerade zimperlich mit ihren Gästen um. In einer Sendung vom 11. Tag auf Kanal 4 erwähnt sie, daß ihre morgige Show mit dem Thema Konsumsucht in Tinseltown stattfinden wird. Wie ich Okra kenne, wird diese Sendung sicher



Die letzten Sekunden von Axel Griese bannen wir auch auf Film

im Zentrum des Konsums aufgenommen, in der »Appleford Village Shopping Mall«. Also belege ich mich am 12. Tag dorthin und brauche gar nicht lange warten, bis sie ihren Gast, der den Wert des Fernsehens in Frage stellt, zu beschimpfen beginnt. Aber erst als sie handgreiflich wird und ihn auf den Boden stößt, schieße ich das vermeintliche Fotobild. Der geheimnisvollste Prominente von Tinseltown ist neben dem Alien sicher der bizarre **Künstler Andy Warhog**. Er ruft mich regelmäßig an und gibt kleine Rätselverse zum Besten. In der 2. Nacht glaube ich zu verstehen, daß er in einer Dusche steht, den Wasserhahn aber nicht findet. In der 4. Nacht stellt er mir ein Buchstabenrätsel. Dessen Lösung ist wohl »G« und »H«, was ich mit dem »Grand Habernete« in Verbindung bringe.

Am 6. Tag erzählt er, daß er eine sehr komfortable Duschkabine hat und am 7. Tag handelt sein Vers vom Mittwochabend. Da ich mit dem Rätsel vom Abend desselben Tages gar nichts anfangen kann und er in seinem Anruf vom 8. Tag wieder den Mittwochabend erwähnt, kombiniere ich einfach, daß ich an einem Mittwochabend im »Grand Habernete« erscheinen soll. Also schleiche ich mich am Abend des 12. Tages auf Warhogs Zimmer. Dort finde ich ihn immer noch in seiner Dusche stehen, was geradezu nach einem Foto schreit.

Alkohol am Steuer

Als ich am 4. Tag auf Kanal 2 **Rob Estes** sehen in der Kampagne »Schauspieler gegen Alkohol am Steu-

er« sehe, falle ich vor lachen fast vom Stuhl. Ausgerechnet Rob, der erst gestern (Tag 3) bei News 01 auf Kanal 1 ein Interview abgebrochen hat, als die Sprache auf seinen alkoholbedingten Autounfall kam. Da überrascht mich am Abend des 12. Tages auch der Anruf von McGovern nicht, der mir mitteilt, daß Rob ein Antialkoholikerseminar verlassen hat und jetzt wahrscheinlich in seiner Stammkneipe ist. Ich mache mich sofort auf den Weg in den »Club Lingot«, wo der Schauspieler meist zu finden ist. Da mich der Türsteher nicht reinläßt und ich die 200 Dollar nicht zahlen will, warte ich draußen auf meine Chance. Kurze Zeit später kommt Rob aus dem Club getarnt und steigt total betrunken in sein Auto. Bevor er losfährt, gönnt er sich noch einen kräftigen Schluck aus der Flasche und bietet mir so ein wunderbares Motiv.

Tinseltown ist auch ein Mekka für Spalter und so erstaunt es nicht, daß sich der weltbeste Frisbee-Galfer **Barry Begonia** in der Stadt befindet. Nachdem er seine Strafe wegen verbotenen Wetters abgesehen hat, will er nun wieder an den Turnieren teilnehmen. Am 6. Tag wird Barry in der Sendung »Tip Ribeye« auf Kanal 3 interviewt und zu den anstehenden Tinseltown Open befragt. Mir fallen sofort seine verletzten Daumen auf, die wohl auf nicht eingelöste Wettschulden zurückzuführen sind. Dies würde bedeuten, daß er wieder seiner alten Sucht verfallen ist. Um dafür ein Beweisfoto zu schießen, nehme ich mir vor, Barry bei den Tinseltown Open zu beobachten. Die sollen, wie Tip Ribeye am 12. Tag auf Kanal 3 berichtet, am nächsten Tag im »Country Club« stattfinden. Ich bin natürlich zur richtigen Zeit vor Ort und bleibe in der Nähe von Barry. So werde ich Zeuge, wie er nach einer gewonnenen Wette obkassiert und mir so mein Beweisfoto liefert.

Als ich mir am 10. Tag auf Kanal 2 die Gameshow »Tinseltown Triangle« ansehe, fällt mir auf, daß der **Showmaster Dink Winklestein** seiner Assistentin Vela »bewundernde« Blicke zu wirft. Am nächsten Tag ruft mich Vela an und bittet mich, sie heute Abend im »Blue Fuge« zu treffen. Dort erzählt sie mir von Problemen mit ihrem derzeitigen Partner und daß sie einen geheimen Liebhaber hätte, wobei ich gleich Winklestein verdächtige. Nebenbei erwähnt sie noch, daß sie im »Grand Habernete« wohnt. Als mich am Abend des 13. Tages Goldie anruft und erzählt, Winklestein hätte einen Strauß Rosen gekauft, obwohl seine Frau verweist, fühle ich meinen Verdacht bestätigt und fahre sofort ins Hotel. Dort sehe

ich aus meinem dunklen Versteck Vela und ihren Liebhaber eng umschlungen vor dem Zimmer stehen. Um eine gute Aufnahme zu bekommen, warte ich, bis beide in günstigem Licht erscheinen und drücke den Auslöser.

Blondinen bevorzugt

Da ich auch Interesse am aktuellen Musikgeschehen habe, widme ich mich nun der Grungeband »Sucking Chest Wound« mit **Sänger Axel Griese**, der zu Zeit häufig bei MVT auf Kanal 2 zu sehen sind. Am 2. Tag ist der Sänger auf dem gleichen Sender in der Abendausgabe des »MVT News Retort« als ein typischer Vertreter seiner Musikrichtung zu bewundern. Axel, der für seine depressiven Texte bekannt ist, singt in dem neuesten Lied von seinem eigenen Tod. Dieses Video wird bei MVT zum erstenmal am 8. Tag auf Kanal 2 ausgestrahlt.

Am Abend des 13. Tages ruft mich Katie an und erzählt völlig aufgelöst von einem Brief, den sie gefunden hat. Dort steht, daß sich jemand in den dunklen Gassen von Tinseltown (Alley) das Leben nehmen wolle. Schlimmes ahnend fahre ich sofort dorthin und finde tatsächlich Axel bei dem Versuch, sich auf verschiedenste Weise umzubringen. Da er sich dabei aber total beschuere anstellt, muß ich mir keine Sorgen um ihn machen. Als er es schließlich aufgibt und seinen Wagen mit den Fremdstörkertasten in Gang bringen will, erhält er doch noch einen tödlichen Stromstoß und sinkt zu Boden. Mir bleibt nichts anderes übrig, als ein wahrhaft elektrisierendes Lichtbild von ihm zu schießen.

Eine der schrillen Persönlichkeiten von Tinseltown ist **the Virgin Mary**, die sich schlechtes Benehmen auf ihre Fahnen geschrieben hat. Am 9. Tag in der Wanda Barren's Show auf Kanal 5 produziert sie sich als eine Art Sex-Guru und am 12. Tag diskutiert sie auf Kanal 4 mit Rusk Limburger über Kondomautomaten an Hochschulen. Dabei scheint es ihr wichtiger zu sein, nachdrücklich zu beteuern, daß ihr blondes Haar absolut echt ist.

Am 14. Tag findet im Gerichtsgebäude die von Senator Fredericks bereits angekündigte Abstimmung zu Kondomen an Schulen statt. In der Erwartung einer spektakulären Aktion von Virgin Mary mische ich mich into die Menge. Und tatsächlich erscheint das »enfant terrible« mit einem Protestplakat. Ich warte noch mit dem Foto auf eine bessere Gelegenheit und auch als sie ihre Bluse lüftet, bleibe ich standhaft, obwohl mir fast die Kamera aus den Händen fällt. Doch die Geduld lohnt sich, denn als sich Mary vorbeugt, rutscht ihr »absolut echtes« blondes Haar in Form einer Perücke vom Kopf. Mein Foto als Beweis beendet so alle diesbezüglichen Diskussionen mit einem Klick!

(fs)

STRATEGIEN ZU »CRUSADE«

Die gesammelten Cheats zu »Crusade« helfen angeschlagenen Rittern wieder in den Sattel.

Geezielte Tips und Tricks zu Greenwood's Strategiespiel »Crusade« haben nach keinem Ritter geschadet. Tim Wellhausen hat seine Spione ausgesandt und verrät außerdem die Level-Codes zu den Mehrspieler-Missionen, die Sie im separaten Kasten finden.

Transportprobleme

Transporter dienen als Brücken über Flüsse oder ähnliches; dadurch werden die Spielzüge »Verladen einer Truppe in einen Transporter« und »Entladen der Truppe auf der anderen Seite« zusammengefaßt. Es ist aber auch möglich, eine Transportereinheit mehrmals zu teilen und die neuen Truppen nebeneinanderzustellen. Wird somit beispielsweise mit Schiffen eine Meerenge überbrückt, können andere Truppen direkt auf das andere Ufer gelangen. Gleiche Truppeneinheiten, die zusammen nicht größer wären als die doppelte Anfangsstärke, sollten Sie als eine Kampfeinheit zusammenziehen, denn eine große Truppe kämpft stärker als zwei kleine.

Will man andererseits eine bestimmte Truppe möglichst lange retten, spaltet man in eine Vielzahl einzelner Truppen auf. Greift der Gegner an, darf er pro Runde maximal (ohne sich zu bewegen) fünf Angriffe ausführen. Eine einzelne Truppe ist so leicht aufzureißen. Hat sich diese zum Beispiel aber in zehn kleinste Truppen geteilt, kann der Gegner sie nicht alle auf einmal zerstören.

Kampf ohne Krompt

Eine generische Truppe aufzureißen, ohne selbst in Gefahr zu kommen, funktioniert mit folgendem Trick: Ein Flugdrache transportiert eine fernwaffenfähige Truppe, etwa ein Katapult. Der Drache zieht zu einem Gegner, das Katapult zieht heraus und greift den Gegner an. Danach zieht das Katapult wieder auf den Drachen und der Drache bringt beide in der Runde außer Reichweite (unter anderem auf ein Gebirge oder aufs Wasser).

Haben Sie in einer Truppe Verletzte, die Sie heilen lassen wollen, sollten Sie diese vorher vom gesunden Teil der Kämpfer abtrennen. Ansonsten befindet sich die ganze Truppe in Heilung und die eigentlich noch gesunden Soldaten sind nicht einsatzfähig.



Im Winter lassen sich herrliche Fallen stellen

Kleine Wälder um gegnerische Burgen eignen sich wunderbar für Patrouillen. Ohne daß man sich selbst nach darum kümmern muß, greifen diese Wald-Kämpfer alle Gegner an, die sich in der Nähe ihrer eigenen Burg in Sicherheit wiegen.

Die Gespanne des Gegners zu zerstören lohnt sich besonders, wenn diese gerade Truppen versorgen sollen, die weit von ihrem nächsten eigenen Ort entfernt sind. So kann man diese aushungern und braucht sie nicht selbst anzugreifen.

Übermocht koputt gemacht

In einem Spiel mit mehreren Gegnern führt manchmal folgende Strategie zum Erfolg: Zuerst erabart man nur wenige Orte, die man für die Sicherstellung der Versorgung und des Soldes braucht. In diese Orte werden alle eigenen Truppen gezogen. Die Gegner versuchen nun nicht, diese Orte anzugreifen, sondern bekämpfen sich gegenseitig. Nach einigen Runden sollten sie sich selbst soweit dezimiert haben, daß man nun relativ leicht den bzw. die geschwächten Gegner überlaufen kann.

Ein Vorteil des Winters ist gleichzeitig auch ein Nachteil: Zwar darf man problemlos über gefrorene Seen ziehen, aber sobald es Sommer wird, sind die Truppen, die sich noch auf den Seen befinden, verloren. Dies sollten Sie aber auch ausnutzen, indem Sie gegnerische Truppen auf den See locken. Rechtzeitig, bevor es Frühling wird, versetzen Sie die eigenen Truppen auf sicheres Land. Sollte der Gegner dies versäumen, hat er bald ein paar Truppen weniger.

Der Cheat-Modus

Das Spiel hat einen eingebauten Cheat-Modus, mit dem Sie Manipulationen am laufenden Spiel vornehmen dürfen. Aktiviert wird er durch Druck auf die »F10«-Taste. In

das Cheat-Menü gelangen Sie, indem Sie nacheinander die Tasten »C«, »H«, »E«, »A« und »T« drücken. Dadurch offenbaren sich folgende Möglichkeiten:

- Truppen setzen: Ist dieser Punkt auf »Orte« eingestellt, kann man genau wie im Szenario Editor (mit »All« und der linken Maustaste auf den entsprechenden Ort klicken) die Anzahl und Zusammensetzung der Truppen in den Orten ändern.
- Aktionspunkte: Entweder sollen diese wie gewöhnlich verbraucht werden oder aber das Ziehen der Truppen kostet keine Aktionspunkte mehr.

- Gegnerdaten: Sind die gegnerischen Daten in einem Level nicht sichtbar (»n.v.«), darf man sie mit dieser Option wieder sichtbar machen.

- Aktiver Spieler: Hier kann der Spieler geändert werden, der gerade am Zug ist. Es findet dadurch aber kein reguläres Rundenende statt, sondern der neu eingestellte Spieler zieht ganz normal weiter.

- Goldtaler: Die ideale Möglichkeit, sich fast unbegrenzt Geld für neue Truppe zu beschaffen. In einem Spiel per Modem/Nullmodem muß man auf dieses Cheatenü aber verzichten.

Zusätzlich bringt die »Space«-Taste bei aktiviertem Cheat-Modus weitere Informationen. Dazu muß man den Mauszeiger im Spielfeld auf das entsprechende Feld ziehen und dann die »Space«-Taste drücken. Neben den internen Truppen- und Ortsnummern erfährt man die Koordinaten des Feldes und ob sich auf diesem Feld Zufallsereignisse verbergen. Eine weitere Cheat-Funktion ist, daß man die aktuelle Jahreszeit ändern kann. Bei gedrückter »Shift«-Taste muß man »1«, »2«, »3« oder »4« für die Jahreszeiten Winter, Frühling, Sommer und Herbst drücken. (fs)

MEHRSPIELER-CODES

LEVEL	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER
1	Burg	Lehen	Myland
2	Isengard	Abitherra	Tage
3	David	Zauberni	Ueberau
4	Eroberung	Bella Italia	Felder
5	Teilung	Untergang	Wechsel
6	Wald	Mäander	Leben
7	Übermocht	Zentrum	Pause
8	Verrat	Ruhige See	Zitadelle
9	Columbus	Eden	Olympia
10	Verachtung	Rivalen	Boom
11	Pecunia	Zymox	Stahl
12	Narr	Leviathan	Zauberwald
13	Genze	Plata	Gefangen
14	England	Übersee	Neutrum
15	Belagerung	-	Schätze
16	-	-	Dalta
17	-	-	Lord
18	-	-	Sieben Seen

PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computer-Stationen

PC CD-ROM

11th Hour Jdt *	89,95
3-D Lemmings Jdt	89,95
3-D Ultra Pinball Jdt	V.m.o.
Acas Collection Jdt	69,95
Acas of the Deep Jdt	84,95
Acas of the Deep Missions Disk Jdt	42,95
Across the Rhine Jdt	39,95
Action Soccer Jdt	74,95
AD&D Collector's Edition	84,95
Air Power Jdt	79,95
AIV Networks Jdt	89,95
Aladdin Jdt	62,95
Amerika 1861-1865 Jdt	89,95
Apache Longbow Jdt	79,95
Archibald Appel. Abenteuer Jdt	V.m.o.
Ascendancy Jdt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD Jdt	69,95
Battle Isle 3 Jdt	79,95
Bing! Jdt	79,95
Biotope Jdt	89,95
Biotope Missions Disk Jdt	V.m.o.
Bleifuss (Screamer) Jdt	89,95
Bundesliga Manager Hatrick Jdt	74,95
Bundesliga Manager Hatrick Supporter Jdt	49,95
CivNet Jdt	89,95
Clearing House Jdt	69,95
Colonization Jdt	89,95
Comanche + Missions Jdt	66,95
Command & Conquer Jdt	89,95
Crusade Jdt	86,95
Crusader - No Remorse Jdt	82,95
Cybermage Jdt *	82,95
Das Schwarze Auge Jdt	39,95
Das Schwarze Auge 2 Jdt	75,95

Der Reeder Jdt	79,95
Descent	69,95
Desert & Jungle Strike Jdt	44,95
Die Römer (Siedler 2)	V.m.o.
Die total verrückte Rallye Jdt	36,95
Die total verr. Rallye & Game Pad Jdt	49,95
Discworld Jdt	76,95
Dungeon Keeper Jdt	89,95
Dungeon Master 2 Jdt	79,95
Elisabeth 1. Jdt	94,95
Eye of the Beholder Trilogy (1-3) Jdt	94,95
Fade to Black Jdt	89,95
FIFA International Soccer Jdt	65,95
FIFA International Soccer '96 Jdt	82,95
First Encounters Jdt	79,95
Flight of the Amazon Queen Jdt	84,95
Flight Unlimited Jdt	89,95
Formula 1 Grand Prix 2 Jdt	99,95
Gene Wars Jdt	82,95
Harse - Die Expedition Jdt	41,95
Hattrick Jdt	84,95
H-Octane Jdt	89,95
Indiana Jones 4 Jdt	51,95
Jagged Alliance Jdt	92,95
King's Quest Edition (1-6) Jdt	89,95
King's Quest 7 Jdt	89,95
Knights of Xentar Jdt	92,95
Last Dynasty Jdt	84,95
Legend of Kyraide 3 Jdt	79,95
Leisure Suit Larry Edition (1-6) Jdt	84,95
Links 386 Pro & 2 Kurse Jdt	66,95
Little Big Adventure Jdt	89,95
Lothar Matthäus Super Soccer Jdt	42,95
Lucas Arts Top Adventures Jdt	79,95
Magic Carpet Plus Jdt	89,95
Magic Carpet 2 Jdt	82,95
Marine Fighters Jdt	39,95
Master of Magic Jdt	89,95
Mechwarrior 2 Jdt	84,95
Micro Machines 2 Jdt	64,95
Myrt Jdt	72,95
NASCAR Racing Jdt	76,95
NASCAR Track Pack Jdt	39,95
Navy Strike Jdt	99,95
NBA Live '95 Jdt	89,95
Necarius Jdt	42,95
Need for Speed Jdt	82,95
NHL Hockey '96 Jdt	82,95
Oldtimer Jdt	47,95
Panzer General Jdt	79,95
Perfect General 2 Jdt	79,95
PGA Tour Golf '96 Jdt	82,95

Phentasmagoria Jdt	89,95
Pinball Dreams & Fantasies Jdt	62,95
Pinball Fantasies Deluxe Jdt	71,95
Pinball Illusions Jdt	59,95
Pitfall (Jungles 95) Jdt	79,95
Pole Position - F1 Teamchef Jdt	92,95
Primal Rage Jdt	84,95
Prisoner of Ice Jdt	89,95
Psycho Pinball Jdt	64,95
Rebel Assault 2 Jdt	V.m.o.
Sam & Max Jdt	65,95
Shanghai Great Moments Jdt	82,95
Sim City 2000 Collector Jdt	39,95
Sim Isle	84,95
Sim Tower Jdt	75,95
Simon the Sorcerer 2 Jdt	82,95
Space Quest Edition (1-5) Jdt	89,95
Space Quest 6 Jdt	84,95
Star Trek N.G. 'A Final Unity Jdt	99,95
Stonekeep Jdt	V.m.o.
Super Street Fighter 2 Turbo Jdt	67,95
TKX: FR2000 Jdt	V.m.o.
The Dig Jdt *	84,95
Theme Park Jdt	79,95
TIE Fighter Jdt	72,95
Tie Fighter Missions Disk Jdt	29,95
Transport Tycoon Jdt	89,95
Transport Tycoon World Editor Jdt	33,95
U.S. Navy Fighters Gold Jdt	89,95
Vollgas Jdt	86,95
Warcraft Jdt	84,95
Warcraft 2 Jdt	84,95
Werewolf vs Comanche 2.0	69,95
Whale's Voyage 2 Jdt	79,95
Wing Commander Jdt	99,95
WWF Wrestlemania Jdt	V.m.o.
X-COM Jdt	89,95
X Wing Edition Jdt	73,95

Sonder-Angebote

PC	CD-ROM
7th Guest Jdt	22,95
Day of the Tentacle Jdt	32,95
Der Patzinger Jdt	46,95
Dune 2	39,95
F-15 Strike Eagle 3 Jdt	39,95
Fields of Glory Jdt	39,95
Formula 1 Grand Prix Jdt	39,95
Great Courts 2	39,95
Gunship 2000 Jdt	39,95
Indiana Jones 3 Jdt	36,95
Icy Car Racing Jdt	22,95
Labyrinth of Time Jdt	29,95
Land of Lore Jdt	34,95
Legend of Kyraide 2 Jdt	34,95
M1 Tank Platoon Jdt	26,95
Master of Orion Jdt	38,95
Michael Knight in Flight	27,95
NHL Hockey	27,95
Noctropolis Jdt	29,95
PGA Tour Golf Jdt	29,95
Pirates' Gold Jdt	39,95
Privateer & Zusatz Disk Jdt	29,95
Railroad Tycoon Jdt	34,95
Rebel Assault Jdt	29,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 Jdt	36,95
Silent Service 2 Jdt	34,95
Simon the Sorcerer Jdt	35,95
SNK's 1-Seaworld Jdt	29,95
Street Fighter 2 Jdt	26,95
Strike Commander & Zusatz Jdt	29,95
Supercade 2000 Jdt	39,95
Super-VGA Harrier Jdt	39,95
Syndicate Plus Jdt	29,95
System Shock Jdt	29,95
Taskforce 1942 Jdt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 Jdt	29,95
Ultima 7 Collection Jdt	29,95
Wing Commander 1	19,95
Wing Commander 2 Jdt	39,95
Wing Commander Academy Jdt	28,95
Wing Commander Armada Jdt	29,95

Die Monats-Hits:

Ascendancy Jdt	84,95 CD
Battle Isle 3 Jdt	79,95 CD
Bleifuss (Screamer) Jdt	89,95 CD
CivNet Jdt	89,95 CD
Command & Conquer Jdt	89,95 CD
Crusader - No Remorse Jdt	82,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 Jdt	82,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 Jdt	99,95 CD
Gene Wars Jdt	82,95 CD
Magic Carpet 2 Jdt	82,95 CD
NHL Hockey '96 Jdt	82,95 CD
Pole Position - F1 Teamchef Jdt	92,95 CD
Simon the Sorcerer 2 Jdt	82,95 CD
Warcraft 2 Jdt	84,95 CD
Witchaven Jdt	79,95 CD

SO könnt ihr gleich bestellen:

Einmal bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.m.o. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

KOMPLETTLÖSUNG »CRUSADER: NO REMORSE« – Teil I

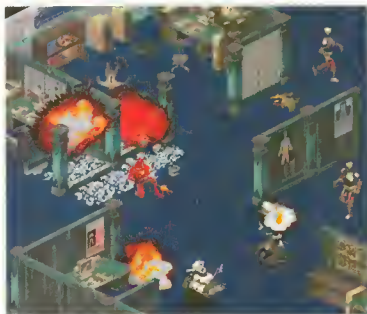
Guten Putsch

Eine Rebellion ist gar nicht so einfach – besonders in den komplexen Levels von Origins »Crusader: No Remorse«. Wir helfen allen Putschisten auf die Sprünge.

Klein sind die Levels von Origins Action-Adventure »Crusader: No Remorse« nicht gerade. Unsere Isometrie-Rebellen schlüpfen sich deshalb in langen Nächten durch die Räume, um Ihnen bei Problemen zu helfen. Dank des beachtlichen Umfangs finden Sie diesmal Tips zu den ersten fünf Missionen, die weiteren Levels folgen in den nächsten Ausgaben.

Mission 1

Vom Telexpad aus geht unser Held nach Südwesten, benutzt den Lift und läuft über die Brücke. Durch zwei aufeinanderfolgende Türen im Norden gelangt er zu einem Terminal, von dem er den Code für die Tür im Norden erhält. Der rote Recke läuft dann gen Osten und saust mit dem Lift nach unten, wo er im Osten ein Ventil findet, um den Dampf abzustellen. Durch eine Tür im Norden begleiten wir ihn an eine Lasersperre, die mit einem Schalter deaktiviert wird. Weiter im Norden ist ein Raum mit Kraftfeldern auf östlicher Seite; hier schreitet er durch die Tür im Norden und zerstört mit einigen gezielten Schüssen die Minen. Den Gang entlang geht es weiter nach Norden, bis wir durch die erste Tür im Westen zu einem Terminal gelangen, mit dem wir einen Roboter manipulieren und den im Norden anschließenden Raum säubern. Mit Druck auf »Escape« kontrollieren wir wieder unserer Männlein und begeben uns in den nun leeren Raum, um vom nordwestlichen Terminal den Code für den Safe zu erfahren, aus dem wir



Unsere Komplettlösung weist den Weg durch die großen Levels. Nützliche Cheats finden Sie unter der Rubrik »Klein & Fein«.

dann einen blauen Schlüssel holen.

Jetzt läuft man wieder zurück zum Raum mit dem Kraftfeld. Nachdem die erste Sperre mit einem Schalter an der Nordwand beseitigt wurde, begibt sich der Held zu dem blauen Schloß im Osten und schaltet mit Hilfe des Schlüssels auch das zweite Hindernis aus. Nun weiter nach Osten, bis man zu einem Steg kommt, der nach Norden führt. Um das störende Feuer zu beseitigen, dreht man das Ventil im Osten zu und folgt dem Steg weiter nach Norden.

Dort gelangt unser Rebell durch eine Tür zu einem weiteren Durchgang in nördlicher Richtung und kommt in einen Generatorraum, wo er mit dem westlichen Lift nach oben fährt, sich die Terminals ansieht

und den roten Schlüssel einsteckt. Mit dem selben Lift geht's wieder nach unten und mit dem Aufzug im Norden (Generatoren vorher zerstören!) zur roten Tür (öffnen). Mit Hilfe des Schalters an der Westwand gelangen wir in einen neuen Raum und besorgen uns dort am Terminal im Norden den

Zugangscode. Wieder zurück auf den Gang läßt sich die Tür im Norden mit der Zahlenkombination leicht öffnen.

Die Energiesperre danach wird mit dem Schalter beseitigt und so gelangt man durch eine weitere Tür zu einem Steg, an dessen Anfang sich ein Schalter befindet, mit der eine Energiebrücke aktiviert wird. Wir überqueren diese und stoßen im Norden auf einen Schalter für einen ähnlichen Übergang. Weiter geht es Richtung Norden, wo man nach Durchschreiten der Tür auf den Informanten trifft, der eine

rote Zugangskarte bereithält. Durch die nördliche Tür und einer weiteren im Osten gelangen wir auf einen Steg, an dessen Ende ein Lift wartet.

Über eine Brücke und eine Tür im Osten, die mit dem Podiums-schalter geöffnet wird, kommt man in einen Raum, an dessen westlicher Wand ein Detektor (roter Punkt) zerstört werden muß, um unbehindert durch die Tür im Norden zu gelangen. Man erreicht einen Raum mit vielen Fässern, in dem bei dem Schalter im Norden auf Detektoren geachtet werden muß. Nachdem unser Held den roten Aufzug im Westen benutzt hat, schießt er auf den

runden Schalter im Norden. Wieder weiter nördlich ist ein Raum mit vertikalen Flammen, die nach der Zerstörung der grauen Maschinen erlöschen und so den Durchgang zur Brücke im Norden freigeben.

Durch eine Tür im Westen kommt man in einen Raum mit einigen Ventilen. Das erste sollte man gleich zudrehen und weiter nach Westen gehen, bis man zwischen zwei Flammen steht, die man mit dem Handrad löschen kann. Durch die Tür im Westen gelangen wir zu einem Zimmer, in dem mit Hilfe des Terminals wieder ein Roboter für die eigenen Zwecke genutzt wird. Zurück auf dem Gang finden wir an der Nordwand einen Schalter zur Aktivierung einer Energiebrücke, über die wir auf einen Raum mit Detektoren stoßen.

Im Westen findet man einen Lift, mit dessen Hilfe man sich den roten Schlüssel holt, der bei einem Terminal liegt. Nachdem man den Schalter an der westlichen Wand zweimal betätigt hat, fährt man mit dem südlichen Lift nach oben. Dort besorgt sich der Rebell von der Wache den grünen Schlüssel und findet im nächsten Raum auf einem Regal auch den roten. Auf dem Weg zum nächsten Lift im Westen passen wir gut auf die Laserfalle in einem Regal auf!

Nachdem man oben angekommen ist, geht es erst



Diese lästigen Kameras sollten Sie beseitigen

ZU VERMIETEN
Dürftig
möblierte,
dunkle
Wohnung
mit WC in
unruhiger Lage.



DUNGEON KEEPER



Zeigen Sie
Ihren wahren
Charakter.

BULLFROG.



nach Osten und dann durch eine Tür im Norden. Mit dem Aufzug im Nordwesten fahren wir nach oben, legen an der Nordwand der Schalter um und mopsen dem Arbeiter den grünen Schlüssel. Dann weiter nach Süden, wo der Spieler das grüne Schloß aktiviert, worauf sich eine neue Tür öffnet. Mit dem Lift geht es wieder nach unten, um die Tür im Westen zu durchschreiten. Hier muß man den ersten Monitor im Norden nutzen, um so eine Tür zu öffnen. Nachdem der Schalter auf dem Podium im Norden betätigt ist, wird über einen Monitor im Nordwesten eine Kanone manipuliert.

Man verläßt den Raum und begibt sich zurück in die große Halle, in der sich im Nordosten ein Lift befindet. Vorbei an der Lasersperre geht es nach Westen, wo unser Held wieder auf einen Detektor achten sollte. Dann betätigt man den Podiumschalter und läuft nach Westen, wo der Wache der rote Schlüssel abgenommen wird, um die Sperre zu beseitigen. Der Raum mit dem »Thermal Coupler« befindet sich im Süden. Nachdem das »Blast Pack« davor aktiviert wurde, meldet sich »Wizards« und teilt die Koordinaten für den Ausgang mit.

Also zurück nach Norden und anschließend nach Westen, so daß man in den Raum mit einem Lift gelangt, wo sich auch wieder ein Detektor befindet. Nun den Podiumschalter im Norden betätigen und mit dem Aufzug nach oben fahren. So kommt man zu einem großen Geschütz, bei dem zunächst die graue Maschine im Nordwesten und dann die Kanone zerstört wird. Wir legen mutig den Hebel im Nordwesten sowie den Schalter im Südosten um und öffnen eine Tür mit einem neuen Hebel, der einen Raum freigibt.

Darin aktiviert der rote Knabe den nächsten Schalter und hält sich vom Terminal den Code für die Energiesperre im Südwesten. Hinter dieser Barriere findet man im Westen das gesuchte Telepad und springt zurück zur Basis. Dort sollte man jedesmal bei »Weasek« einkaufen und in dem Raum südlich der Bar seine Kräfte für eine neue Mission aufladen.

Mission 2

Nach der Rematerialisation schießen wir auf den runden Schalter im Westen, um die Lasersperre auszuschaalen. Dann nutzt der Rebell beide Terminals und öffnet mit dem Podiumschalter im Südosten eine Tür im Norden. Im nächsten Raum befindet sich wieder ein Computer und nach weiter nördlich der nächsten. Im Westen durchschreiten wir ein Tor und finden im ersten Raum auf westlicher Seite einen gelben Schlüssel. Wieder zurück auf dem Gang geht man Richtung Norden und betätigt den Schalter, der auf dem erhöhten Absatz zu finden ist.

Mit Hilfe des gelben Schlüssels wird im Nordosten

ein Raum geöffnet, in dem der rote Schlüssel liegt. Nun schnell wieder zurück, das rote Schloß im Westen aktivieren und dem Gang nach Westen folgen. Weiter geht es nach Norden, wo auf Detektoren in der linken Wand zu achten ist. Aus dem Raum im Westen halt man sich den grünen Schlüssel und geht zurück zu der entsprechenden Tür, die vorher passiert wurde. Dann überspringen wir im Norden die Lasersperren oder passieren sie mit einer seitlichen Ralle.

Wir erreichen eine Energieblockade, gehen durch die westliche Tür und benützen den Monitor im Westen. Danach kehrt der Held auf den Gang zurück, durch die östliche Tür und untersucht dort ebenfalls Terminal und Bildschirm. Wieder im westlichen Raum schließt er auf den runden Schalter in einem Gehäuse. Nun ist auf dem Gang der Weg nach Norden frei und er gelangt in einen großen Raum und weiter nach Osten.

Im ersten Zimmer im Süden findet man einen Monitor, mit dessen Hilfe es zurück in den großen Raum geht. Im westlichen Zimmer holen wir den blauen Schlüssel und verlassen die Halle nach Norden zur blauen Tür und einem gläsernen Bereich. Gleich am Eingang aktivieren wir einen Schalter und untersuchen den Monitor im Nordwesten. Zurück im großen Raum benutzen wir den Teleporter in der Mitte und müssen dann sämtliche Laserprojektoren zerstören sowie alle Plattformen betreten, die sich erheben.

Dann schaltet unser Recke die graue Maschine aus und betritt die letzte Plattform, um durch die Tür im Norden zu einem Telepad zu kommen, das hinter Lasersperren liegt. Er benutzt den Computer, geht zurück nach Süden und durch die Tür im Westen, wo er auf einen Teleporter trifft, der unter einem Kraftfeld liegt. Nachdem es Andrew gelungen ist, das Feld zu beseitigen, gelangen wir durch das Telepad in den nächsten Raum, meiden dort die Energiefelder und holen so den roten Schlüssel im Norden des Zimmers.

Im Westen besorgt man sich vom Terminal den Code für den Lift und läßt sich nach oben bringen. Nun muß unser rotbeackter Held unter den Lasersperren durchrutschen und die rote Tür im Norden öffnen. Weiter geht's in nördlicher Richtung, wo er in der nordöstlichen Ecke des Raumes das Video von Hafman sieht. Ihm folgen wir und gelangen schließlich zu einem Teleporter, der zurück zur Basis führt.

Mission 3

Hier gehen wir zunächst nach Westen und legen den Schalter beim Kugellaser um. Durch die sich öffnende Tür geht's nach Norden, in östlicher Richtung vorbei an den Minen und durch die Tür im Norden zum orangen Schlüssel. Mit dem runden Schalter lassen

sich inzwischen auch die Lasersperren ausschalten. Nun wieder zurück bis zum orangen Schloß, um es zu aktivieren. Wir gehen westlich am Lift vorbei durch die Tür, folgen dem Gang nach Norden und holen aus dem Raum im Westen den roten Schlüssel. Jetzt wieder zurück zum Lift gehen und ihn mit Hilfe des Schlüssels benützen.

Unser Elite-Kämpfer läuft durch die Tür im Westen und dann nach Norden, vorbei an einem Roboter und springt schließlich am Ende des Stegs nach unten. Dann hüpfert er über das Transportband und drückt den Schalter zweimal, um das Band zu starten. Wenn

die Kiste neben dem Lift ist, den Schalter nochmals umlegen. Wir springen über das Transportband und aktivieren im Westen den Schalter. Dann hüpfen wir auf das Fließband, klettern über die Kiste auf den Lift und gehen durch die Tür im Norden.

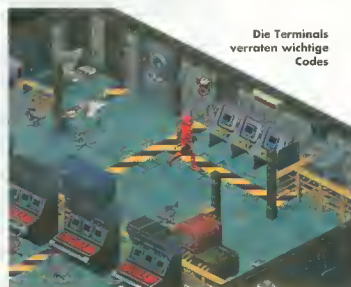
Nun wendet der Held sich nach Westen und springt vom Steg wieder hinunter. Mit dem Lift im Südwesten gelangt man an den blauen Schlüssel, um dann auf das Hoverpad zu hapsen. Um die andere Seite zu erreichen, muß man sich umdrehen und auf den runden Schalter schießen. Dort angekommen, aktivieren wir mit einem Schuß den Schalter im Norden und überqueren die Energiebrücke. Im Westen benutzen wir den blauen Schlüssel und gehen durch die Tür im Norden. Dort findet man zwischen den Generatoren einen gelben Schlüssel und begibt sich zurück zum entsprechenden Schloß.

Mit dem Lift gelangt unser Mann in rat zu der neuen Tür, die sich im Westen geöffnet hat, und springt auf die große schwarze Plattform in der Mitte des

Raumes. Eine Etage tiefer geht er vorbei an den Energiesperren nach Süden und findet im Südosten einen roten Schlüssel. An der Nordwand entdeckt man auch vier Schalter, von denen zuerst der ganz rechte, dann der zweite von links und schließlich der zweite von rechts betätigt wird.

Im Generatorraum wird das rote Schloß aktiviert, das sich dann blau färbt; außerhalb des Generatorraumes benutzen wir den rechten Monitor. Dann kehrt man zur großen schwarzen Plattform zurück und passiert sie im Norden. Jetzt nach Osten wenden, mit dem Lift nach unten fahren und vorbei an einem Roboter nach Süden laufen. Unter dem Transportband nach Westen wenden wir und aktivieren den Schalter beim Teleporter, bevor es nach Süden und dann nach Osten weitergeht und mit dem Podiumsschalter der Laser aktiviert wird.

An der Nordwand befindet sich ein Nummernfeld, mit dem sich die Spiegel so stellen lassen, daß der Laser auf den runden Schalter im Nebenraum trifft. Dadurch gelangt man in dieses Zimmer und betätigt den Podiumsschalter. Nun den Gang nach Süden gehen, dort den Schalter im Osten betätigen und auf den runden Schalter schießen. Jetzt findet man im Osten eine Tür, die nach Norden zu einem Lift führt. Oben wendet sich unser Rebell nach Norden und nimmt Kontakt mit Cordova auf. Danach wan-



Die Terminals verraten wichtige Codes

Inserentenverzeichnis

Althoff Computerspiele	190	Gametek	27	Mindscape Intern.	103, 127
Arctic Soft	153	Greenwood	165	Miro Computer Prod.	167
Attic Entertainment	163	grips Marketing GmbH	189	Multi Media Soft	203
Bachler Computer	205	Groß Electronic	181	Mystic Computer Parts	181
Batavia M. Sawatzky	13	Guillemot Intern.	147	OKAY Soft	190
BMG Interactive	15, 119, 151	Highway to Hell	195	Panasonic Deutschland	47
Bomico	17, 34/35, 42/43, 54/55, 57, 58, 82/83, 139, 141, 143, 145	Hint Shop	197	PC FUN GmbH	203
Brinkmann Niemeyer	23, 149	IBM Deutschland Info.	79	PSYGNOSIS UK	31
Call	41, 137	Ikarion Software GmbH	33, 89	Rolf Scheitza	156
CANON Deutschland	25	Infogrames Entertainm.	51	Rotstift	187
CDV Software	121	JE COMPUTER	85	Route 66	183
Claßens CD-ROM	190	Jöllensbeck GmbH	199	Siemens-Nixdorf Info	96/97
Cosi, Jens Dührkop	175	Joysoft	61	Sierra Cocktel	39
CPS Heidak	45	KaroSoft	125	Soft-Express-Versand	190
Cross Computersystem	129	Karhan Direktversand	179	Softgold	173
Cybermedia Verlags GmbH	213	KröGer	203	SOFTSALE Versand	69, 70/71
Cybersoft-Versand	45	Kronenberg	197	Software Corner	95
Diamond Multimedia	93	L&L Telco	197	Sony Europa GmbH	81
die CD	156	Lauber & Hitzler GbR	179	Tillmann Software	158/159
DMV Verlag	172, 210, Beihefte	Logitech SA	117	TollHaus The Game Com.	156
Electronic Arts	2, 65, 75, 132/33, 155, 207, 209, 211	Magic Entertainment	203	Topware	223
Funware Handels GmbH	185	Magix Software GmbH	37	Traumfabrik	91
GALAXY	185	Media Point Vertrieb	18/19	Versand 99	29
GAMBLERSOFT	203	Media World	171	Virgin Interactive	6/7, 10/11, 224
Game It!	169	Messe München GmbH	215, 217, 219	Warner Interactive	177
Games World	197	Micro Fun	197	Wial Versand Service	201
		Microprose	53, 67, 87	Zeitler Versand	156
		Microsoft GmbH	105, 106/107		

Teilbeilagen: Interdiscount

der er weiter nach Norden und durch eine Tür im Westen, um dort einen Schalter zu betätigen. Wieder zurück auf den Gang marschiert er Richtung Norden und fährt mit dem Lift nach unten.

Nun schalten wir zuerst im rechten Gang die Wachen aus und folgen dann dem linken Korridor nach Norden über die Förderstraße bis zum orangenen Schlüssel. Im Osten trifft man auf vier große Kanonen und muß versuchen, im Südosten das orange Schloß zu erreichen. Jetzt geht es wieder hinauf zu den Geschützen, den östlichen Gang entlang, mit dem Lift hinauf und dann nach Süden. Wir benutzen den Aufzug, der von Wasser umgeben ist und holen den roten Schlüssel im Süden. Mit dem anderen Lift fährt man nach unten, aktiviert das rote Schloß im Norden und überquert die Brücke.

Der Lift im Westen führt nach oben, wo in dem südlichen Raum der gelbe Schlüssel liegt. Mit dem Lift geht's wieder runter und mit dem Transportband im Osten nach Norden. Dann springen wir auf den Lift und fragen vom Terminal am westlichen Geländer den Code ab. Im Norden wird das gelbe Schloß aktiviert, dann nach Westen und weiter nach Süden gespurte, um dort die Tür mit dem Code zu öffnen. Ganz im Süden befindet sich die gesuchte SORC-Anlage. Anschließend wieder nach Norden gehen, um mit dem Teleporter im nordwestlichen Eck zur Basis zurückzuspringen.

Mission 4

Zuerst wenden wir uns nach Osten, rollen unter der Lasersperre durch und gehen durch die östliche Tür. Nicht über die Treppe, sondern weiter nach Osten laufen, den Schalter beim Telepad umlegen und bei der Lücke im Geländer nach unten springen. Auf dem Weg nach Südosten achtet man auf Detektoren und betätigt am Ende des Ganges den Schalter. Nun läuft unser Held die Treppe im Norden hinauf, stellt im Westen den Dampf mit dem Ventil ab, aktiviert den Schalter an der Nordwand und schließt ein weiteres Ventil.

Der Rebell springt auf das Transportband im Westen, gelangt so in den Besitz des roten Schlüssels und betätigt auch den Schalter sowie das Hondrad. Nun wieder mit dem Fließband zurück und bei einer Lücke im westlichen Geländer noch unten springen. Im Süden wird das rote Schloß beim Telepad aktiviert und die Treppe im Westen bestiegen, um weiter nach Südosten zu gehen. Die schwarz-gelbe Linie sollte man nicht berühren, aber die Schalter, die ganz im Osten auf einem Gerüst angebracht sind, jeweils einmal betätigen. Nun wieder die Treppe hinunter und dem Gang nach Osten bis zum Ende folgen.

Im Süden gehen wir die Treppe hinauf, dann nach Osten bis zu einem Durchgang, wo wir den roten

Schlüssel finden und zum Kraftfeld laufen, an dem sich Andrew wieder meldet. Als nächstes läuft man nach Süden, um das rote Schloß zu aktivieren und den Schalter im Süden zu betätigen. Hier befindet sich ein Terminal, das man untersuchen sollte, um dann mit dem Hebel neben der Kamera den Aufzug zu holen. Wir folgen dem östlichen Gang bis zum Ende, gehen nach Norden, auf einem doppeltem Transportband vorbei und fahren schließlich mit dem zweifachen Lift noch oben. Nun wieder nach Osten bis zur letzten Tür gehen und den Lift im Norden benutzen.

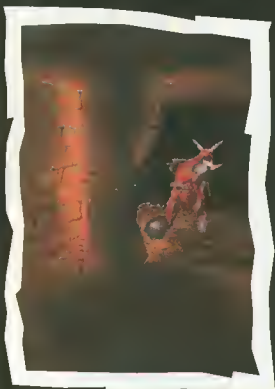
Weiter schreitet unser Held durch die Tür im Osten und stellt die Energiesperre durch einen Schuß auf den runden Schalter ab. Er überquert die Brücke im Norden, an deren Ende er einen Schalter betätigen muß. Mit dem runden Schalter im Norden wird eine Energiebrücke aktiviert. So gelangt er durch eine Tür im Westen und einer weiteren im Norden in einen Raum, wo sich der rote Schlüssel befindet.

Im Norden errichten wir mit einem Schalter wieder einen Übergang und gelangen durch eine Tür im Norden zu zwei Schaltern, von denen der rechte den Übergang verlängert; hier findet sich auch der blaue Schlüssel. Nun geht es weiter nach Osten über die Brücke und durch eine Tür im Norden zum blauen Aufzug. Wir benutzen gleich den nächsten Lift und aktivieren den Podiumsschalter, gehen wieder runter, durch eine Tür im Westen sowie durch die nächste im Süden. So gelangt man am Ende des südlichen Korridors durch einen Zugang im Westen zu einem Terminal, von dem man einen Code erhält. Im Nordosten des Raumes nützen wir mit Hilfe eines Monitors ein Geschütz für unsere Zwecke, um dann mit dem Telepad den Raum zu verlassen.

Wir wenden uns nach Süden und folgen dem Gang nach Osten, aber Vorsicht vor der versteckten Falle in der Wand! Hier finden wir auch den roten Schlüssel und benutzen ihn. Durch eine Tür im Nordosten gelangt man zu dem Schott, das sich nur mit dem Code öffnen läßt. Weiter geht's nach Norden und der Gang entlang (auf Detektoren achten!). Dieser wendet sich nach Süden, wo der Wache im Nordosten der rote Schlüssel abgenommen wird, um die rote Tür im Westen zu öffnen. Auf dem Tisch finden wir wieder einen roten Schlüssel und verlassen das Zimmer durch die Tür im Süden.

Der rote Soldat folgt dem Gang und springt auf die erhöhte Plattform, um einen Raum zu öffnen sowie dort den Schalter zu betätigen. Er verläßt das Zimmer, geht nach Süden und folgt dem nächsten Gang nach Osten. Hinter der Tür im Norden befinden sich einige Terminals, von denen man einen Zugangscode erhält. Wir benutzen das Telepad und vernichten den Roboter, um dann die Tür im Norden

Gerne an
tolerante
Person ohne
Geruchssinn.



DUNGEON
KEEPER



Zeigen Sie
Ihren wahren
Charakter.

BULLFROG





**PC
PLAYER**
MACHT SPASS

GESCHENK-ABO

Mit 3 Weihnachtssternen ausgezeichnet

Jetzt beginnt das einzig wahre Weihnachtsfest – mit dem PC PLAYER / PCPLAYER plus

Geschenk-Abo.

PCPLAYER / PCPLAYER plus bringen 12 Monate lang Spielespaß frei Haus mit Super-Demospielen, Tests, Tips & Tricks, Kaufempfehlungen und vielem mehr. Zum feierlichen Überreichen senden wir Ihnen eine **Geschenkkurkunde**.

Übrigens: als Christkind sparen Sie beim Verschenken fast 15% gegenüber dem Einzelheftpreis. Gleich Coupon einsenden. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche **Spielweihnacht**.



- ☐ Ja, ich will das PCPLAYER Jahresabo für nur DM 72,- verschenken.
- ☐ Ja, ich will das PCPLAYER plus Jahresabo für nur DM 129,69 verschenken.
- ☐ befristet auf ein Jahr (12 Ausgaben)
- ☐ unbefristet (12 Ausgaben jährlich)

Die Rechnung erfolgt an:

Das Geschenkkonto geht an folgende Adresse

Name, Vorname

Name, Vorname

Straße, Nr.

Straße, Nr.

PLZ/Ort

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

Senden Sie ab der nächst erreichbaren Ausgabe PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus, regelmäßig frei Haus mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Heft, statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 statt DM 12,80) an nebenstehende Adresse.

Sollte sich die Lieferadresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, die neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DDM-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 18 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift
CP/SS

Coupon ausschneiden und einsenden an:
PC PLAYER
Aboservice CSJ,
Postfach 18 02 20,
80452 München.
Oder faxen 089/ 20 24 02 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DDM-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 18 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Zerstören Sie erst die graue Maschine in der Ecke und dann die Kanane

mit dem Code zu öffnen. Das »Blast Pack« wird an der Antennenanlage angebracht und der Teleporter im Westen außerhalb des Raumes benutzt. Danach geht's nach Norden, durch die östliche Tür vorbei an den Kononen und schließlich mit dem Teleporter, der hinter der Tür im Norden ist, zurück zur Basis.

Mission 5

Wir folgen dem Gang nach Norden und achten dabei auf Detektoren. Dann nach Osten wenden, unter den Barrieren durchrollen und den Schalter östlich des Lifts betätigen. Unser Held fährt mit diesem Aufzug nach oben und legt erneut einen Schalter um. Wir springen hinunter und nehmen den neuen Lift zum Podiumsschalter hinauf (Vorsicht: Detektor!). Dann geht man nach unten und im Norden durch die so geöffnete Tür, nimmt den Aufzug im Norden und holt im Süden den roten Schlüssel. Nun mit dem Lift wieder runter und die rote Tür im Norden öffnen. Um das Kraftfeld im Norden zu beseitigen, schießen wir auf den runden Schalter und schnappen uns den grünen Schlüssel.

Weiter geht's durch die grüne Tür, dann nach Westen unter einer Brücke hindurch bis zum Aufzug. So gelangt man auf Ebene drei, wendet sich dort nach Süden und öffnet mit einem Schalter in der westlichen Wand einen Raum; das dortige Ventil muß geschlossen werden. Im Osten findet man einen runden Schalter, der im Norden einen neuen Gang öffnet, wo man zur Aktivierung der Energiebrücke den Schalter betätigt, der hinter Fässern versteckt ist. Mit Hilfe dieser Energiebrücke erreichen wir einen weiteren Schalter und laufen auf den Hauptgang zurück, wo wir weiter östlich auf eine Brücke treffen, der wir bis zu einem Lift folgen.

Mit dem Lift geht's nach unten, um im Nordwesten den roten Schlüssel zu holen. Dann gehen wir wieder hinauf und bis zum Raum mit dem großen Aufzug zurück, wo wir das rote Schloß im Südwesten aktivieren. Durch den neu entstandenen Durchgang im Süden gelangen wir zu einer Tür im Westen, wo zunächst zwei Lesersperren zerstört werden müssen. Weiter geht es nach Norden, wo hinter den drei nördlichen Kisten der Schalter für die Energiefelder

versteckt ist.

Wir folgen der Brücke im Westen und benutzen im Raum mit dem blauen Aufzug den gegenüberliegenden Lift, um den blauen Schlüssel zu holen. Wir gehen zurück, betreten den blauen Aufzug und steigen an einer Brücke aus, an deren Ende ein neuer Lift nach unten führt, wo wir den roten Schlüssel finden. Man aktiviert sofort den roten Lift, der dann auf Ebene drei holt. Neben dem Aufzug akti-

viert der Held den Schalter und marschiert weiter nach Osten, dann nach Norden, um die beiden Schalter umzulegen. Auf dem Regal liegt der gelbe Schlüssel bereit, mit dem sich der Lift im Norden aktivieren läßt.

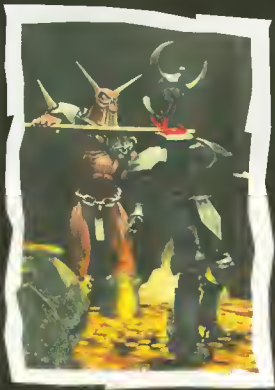
Im Norden findet man den grünen Schlüssel und vom Terminal gegenüber den drei Ventilen erfährt man den Code für den Safe, der im Südwesten steht. Im Süden betätigen wir den Schalter an einem Träfer und gehen durch die Tür im Norden, wo wieder ein Hebel umgelegt werden muß. Wir durchschreiten die Tür im Osten, mopsen der Wache den grünen Schlüssel und benutzen den Aufzug im Norden (Achtung: Detektor!).

Wir wenden uns nach Osten und dann nach Norden. Hier erhalten wir von dem Informanten den roten Schlüssel für den Aufzug im Osten. Auf dem Tisch findet man den grünen Schlüssel und im Süden das passende Schloß. Man läuft weiter nach Süden und dann nach Osten, wobei hier in der linken Wand ein runder Schalter zu aktivieren ist. Mit Hilfe des Nummernfeldes gelangt man in einen Raum und benutzt den dortigen Monitor.

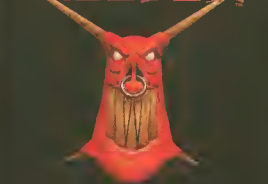
Wir gehen weiter nach Osten, betätigen den Schalter an der Wand und gehen durch die Tür im Norden. Von dem Arbeiter holt man sich den blauen Schlüssel und öffnet die dazugehörige Tür. Nun wenden wir uns nach Norden, feuern auf den runden Schalter und zerstören die Detektoren, die sich bei der Sitzgruppe im Osten befinden. Jetzt schnell zum roten Schlüssel, zurück auf den Gang und dann durch die Tür im Süden dem Gang bis zur roten Tür folgen. Im Nordwesten befindet sich der gesuchte blaue Schlüssel.

Mit dem Lift im Südwesten geht es zum blauen Schloß und dann im Westen zum Teleporter. Der Aufzug bringt uns nach oben, wo wir auf einem Tisch den gelben Schlüssel finden. Nachdem man den Projektor im Nordwesten benutzt hat, fährt man wieder nach unten und aktiviert im Westen das gelbe Schloß. Wir gehen durch die Tür im Süden und folgen dem Gang nach Westen. Durch die zweite Tür im Süden gelangt unser Held zu dem Telepad, mit dem er zurück zur Basis springt. (fs)

**Bewerbungen
von Helden
und Weltver-
besserern
nicht
erwünscht.**



**DUNGEON
KEEPER**



**Zeigen Sie
Ihren wahren
Charakter.**

BULLFROG.



KLEIN & FEIN



»Lost Vegas« ist der Banustrack von »The Need for Speed«

The Need for Speed

Ihr Reifen ist nicht heiß genug, um alle Rennen von »The Need for Speed« zu gewinnen? Schade, denn dann könnte man die Bonuspiste »Lost Vegas« fahren... aber zum Glück hilft der gespeicherte Spielstand auf dem aktuellen CD-ROM von PC Player plus weiter. Alternativ schnappt man sich einen Hex Editor und lädt damit die Datei »config.dat«, die im Verzeichnis »\nfs\gamedata\config\« zu finden ist. Dann ändern Sie das Byte an der Stelle 63CC von »48« auf »4D« und das Byte 63CE von »00« auf »4B«, wie es unser Bildschirmfoto zeigt.

Damit nicht genug: Gewinnen Sie danach noch einmal alle Rennen, kommen Sie mit folgenden Cheats in den Genuss weiterer Schmankerl. Geben Sie bei der Namensanforderung »EAC RALLY« für den Rally-Modus ein, dann dürfen Sie unbegrenzt über den Schotter hobeln. »EAC WARP« aktiviert den noch schnelleren Arcade-Modus und mit »EAC POWER« dürfen Sie ein zusätzliches Auto fahren. Die »Warrior« bringt über 800 PS auf die Straße und erreicht 410 Stundenkilometer Spitzengeschwindigkeit.

Crusader: No Remorse

Angeichts der schwerbewaffneten Wachen in Ori-

gin's Action-Adventure »Crusader: No Remorse« können ein paar Cheats von Olaf Nabis nicht schaden. Tippen Sie während des Spiels »JASSICA16« ein, und die Cheats sind aktiviert. Mit »F10« erhalten Sie alle Waffen, doch Vorsicht: Sie dürfen nur fünf Schießseisen gleichzeitig tragen, also legen Sie vorher die nicht benötigten ab! Mit der Tastenkombination »Ctrl+F10« wird die Spielfigur unsterblich, doch manchmal deaktiviert

Command & Conquer

Bei jeder »Command & Conquer«-Mission gibt es zwei Karten, von denen bei Start des Szenarios eine zufällig ausgewählt wird. Um auch die jeweilige Schwesimkarte zu sehen, speichern Sie kurz vor Ende der vorherigen Mission ab. Dann solange den Spielstand neu laden und das Szenario beenden, bis beim darauffolgenden Einsatz die Alternativkarte erscheint – dies ist meist an einer etwas anderen Ausgangsposition zu erkennen.

Wie Sie Ihr Budget aufbessern, beschreibt Michael Stözel im folgenden Trick. Drei Schützenbats kosten 300 Credits, ein Wochturn 500 Geldeinheiten. Man baut einen solchen Turm und reißt ihn sofort wieder ab; das kostet den Spieler 500 Credits, doch durch den Abriss erhält er 250 Einheiten zurück. Zusätzlich werden dadurch noch drei Schützenbats freigesetzt, die effektiv nur 50 Credits kosten.

Mit folgendem Trick schlagen Sie zwei Fliegen mit

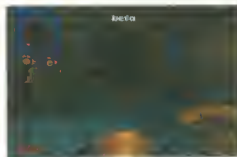
einer Klappe: Sobald Sie Sandsäcke, Zäune oder Mauern bauen können, setzen Sie ellenlange Mauern in die Landschaft und schneiden dem Gegner so von allen Tiberiumvorräten ab. Solange Sie keine Wachtürme auf die Mauern setzen, wird der Gegner auch nicht darauf schließen. Gelingt es Ihnen auch noch, dann Sammler des Feindes auf Ihrer Seite zu halten, wird Ihr Kantrahent keinen neuen bauen. Somit sitzt er auf dem Trockenen, während Sie munter Ihre Basis ausbauen.

Tyrion

Code	Hauptwaffe	Spezialwaffe
TECHNO	Mega Pulse	Mine Field
STORMWIND	Mega Pulse	Sand Storm
UNKNOWN	Multi Cannon	Proton Dispersal
ENEMY	Vulcan Cannon	Dual Vulcan
WEIRD	Banana Blast	Banana Bomb
STEALTH	Stra Burst	Blade Field

Die Shareware-Version des Ballerspiels »Tyrion« fanden Sie auf unserem letzten CD-ROM, hier liefert Andreas Kleinschmidt die passenden Cheats nach. Übrigens: Wenn Sie »DESTRUCT« eingeben, erreichen Sie ein kleines Menü, in dem Sie zwischen fünf Arcade Games wählen dürfen.

Hexen



Schweinisch: Ein Cheat verwandelt den Spieler in ein Rüsseltier.

Die als Shareware erhältliche Demo-Version von »Hexen« spielt sich mit ein paar Cheats deutlich einfacher, meint Daniel Kreiss. Sie müssen die Codes während des Spiels einnippeln und dabei beachten, daß »Y« und »Z« vertauscht sein können. (fs)

Code	Effekt
BGOKEY	God-Mode
CRHNEGHAART	alle Waffen
SGURNO	volle Gesundheit
BRAFFEL	alle Artefakte
KRAYMONDJUDY	alle Schlüssel
TMOORE	alle Rüstteile
RJOHNSON	keine Kollisionsabfrage
BPILLERxxx	Levelwahl (xxx=Level)
ERIESSMANN	Spielfigur als Schwein
REYFAL	Automanip
PLIPOx	Klasse des Charakters (x=Klasse)
CSITKA	alle Gegner beseitigen
INIT	Neustart des Levels
PMACARTHER	Zeigt Version des Spiels an
JSUMWALT	Zeigt aktuelle Koordinaten
MWAGABAZA	Aktiviert ein beliebiges Script



So verändern Sie die Datei, um auch den siebten Kurs von Need for Speed zu fahren

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Kopfüber in die Zukunft

Die neuen RISC-Konsolen von Sony, Sega und Nintendo lernen jeden Pentium das Fürchten. MAN!AC berichtet brandaktuell über Hardware, Zubehör und kommende Entwicklungen - kritisch & kompetent.

Hinter den Kulissen

MAN!AC besucht Spiel-Designer und 3D-Hexer in Europa, den USA und Japan. Jeden Monat lesen Sie exklusive Berichte und Interviews zu den heißesten Software-Projekten und ihren Machern.

Marktübersicht

MAN!AC testet alle Spiel- für 16- und 32-Bit-Spielsysteme, für Mega Drive und Super Nintendo, Atari Jaguar und 3DO, Sony Playstation und Sega Saturn. Jeden Monat immer aktuell.

Außerdem jeden Monat in MAN!AC:

News & Nachrichten aus der Videospiel- und Computerbranche...
Tips & Lösungshilfen zu den populärsten Videospielen... Online-Führer durch die Spiele-Stores und World Wide Web-Server des Internet... Rückblick auf klassische Systeme und Spielkonsolen... Anime, Mangas und Realtime aus Japan und Hongkong... sowie aktuelle Spielfilme auf Video CD und Laserdisc.

**„Mach
den MAN!AC-Test:
3 druckfrische Ausgaben für nur 15 Mark“**

JA,

Ich will MAN!AC für 3 Ausgaben testen. Dafür lege ich 10 Mark in Briefmarken, bar oder als Scheck bei. Wenn ich mich nicht spätestens zwei Wochen nach Erhalt der dritten Ausgabe melde, verlängert sich mein Abo um weitere 12 Ausgaben. Der Abonnementspreis beträgt dann 59,90 Mark. Rücktritt behalte ich mir vor.

**10 Mark
für 3 Ausgaben**

Unsere Adresse:
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, Wohnort

Datum/Unterschrift

Immer noch zu schnell

Seit über einem Jahr habe ich einen 486er mit 66 MHz (PCI) und allem, was so dazu gehört. Jetzt wollte ich in einem Anflug von Nostalgie ein paar alte Programme nochmal spielen, zum Beispiel »Perfect General«, »Great Courts 2« oder »Patrizier«. Nach zirka 15 bis 25

Minuten hängt sich der Rechner auf. Es geht gar nichts mehr und mir bleibt immer nur der Reset-Knopf als Lösung. Kann es sein, daß der neue Computer zu schnell ist und die alten Spiele das nicht vertragen? (Jochen Reuther, Waldenbuch)

In der Tat, hier scheint der Computer schon so schnell zu sein, daß sich das Spiel nach einer Weile »verschluckt«. In Ausgabe 9/95 rieten wir, den Computer mit dem Programm »Game Wizard« von der CD der PC Player plus oder dem Einsteck-Modul »Action Replay« zu verlangsamen. Es gibt aber noch eine Methode für Pentium-Besitzer: Stellen Sie den internen Cache des Chips ab. Das verlangsamt zum Beispiel die 3DBench auf unserem P/90 mit einer »Winner 1000 Triack-Karte von 83,3 Bilder/s auf nur noch 8,8 Bilder/s. Im Setup des PCs finden Sie die entsprechenden Einstellungen.

Merks mit EMM386

Nach der Installation von DOS und Windows auf meinem PC traten unter DOS Probleme mit den meisten Spielen auf. Einige wurden gar nicht erst geladen, das System verabschiedete sich beim wiederholten Starten von Spielen und »NASCAR Racing« schaltete so gut wie alle Texturen aus, obwohl ausreichend konventioneller Speicher zur Verfügung stand. Ich fand den Fehler schließlich in der CONFIG.SYS: DEVICE = EMM386.EXE RAM HIGHSCAN I=BDDD-B7FF. Wenn ich den hinteren Teil der Zeile entferne, werden aber die meisten speicherresidenten Programme in den unteren Speicherbereich geladen. Was bedeutet die EMS-Zeile und kann man sie so umbauen, daß die Programme wieder in den UMB geladen werden? (Martin Sacher, Hamburg)

Der letzte Eintrag ist tatsächlich totaler Humbug. Für den EMM386 von Microsoft bedeutet das nämlich, daß der Speicher an den Adressen B0000 und B7FFF mit für den UMB verwendet werden soll – da liegt aber der Speicher der Grafikkarte, der auf gar keinen Fall angetastet werden darf. Probieren Sie stattdessen

I=E000-F7FF oder I=E000-EFFF aus. Damit wird in den meisten Computern genug freier Speicher für die Programme geschaffen. In einigen Systemen stürzt

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.

Tips und Tricks rund um den PC

aber selbst dann der Computer ab. Dann müssen sie ohne diese Erweiterungs-Zeile auskommen.

Techno-Musik

Ich möchte mein System extrem erweitern und habe dazu ein paar Fragen: 1. Ich möchte semi-professionell Techno-Musik machen.

Welche Soundkarte könnten Sie mir empfehlen, bzw. welche Kombination aus Soundkarte, Waveblaster und MIDI-Keyboards. Reicht mein Galaxy-Wave-Blaster eventuell aus? 2. Kennen Sie ein Programm, mit dem man vernünftig sampeln kann? (Morcus Odarfer, Stuhr)

Echte Techno-Musik mit den typischen fetzigen »Zap«-Sounds und den Filter-»Sweeps« bekommt man aus keiner der PC-Soundkarten heraus. Dazu benötigt man einen »analogen« Synthesizer. Am besten gehen Sie für eine Beratung in ein

Musik-Fachgeschäft.

Trotzdem gibt es sehr gute GM-Aufsteckkarten mit ausgezeichneten Klängen: »SCD-10« oder »SCD-15« von Roland, »Professional Wavetable Upgrade« von Media Vision (hat einen unglaublich gut klingenden Chipsatz von Korg) und das »Wavesystem Professional« von Terratec. Auch der »Sound Blaster AWE 32« von Creative Labs ist für Hobby-Musiker wie geschaffen, denn mit der Karte kann man auch Samples 16stimmig abspielen. Die »Vienna«-Software für den

AWE-32-Blaster eignet sich hervorragend fürs Sampeln und Nachbearbeiten von Sounds.

Hochgetaktet

Ich habe ein kleines Problem mit meinem AMD486DX2/80: Ab und zu erscheint beim Start des BIOS die beunruhigende Meldung: »Unable to Reset Harddrive Controller«. Daraufhin wird das System angehalten, aber nach einem Reset läuft der Rechner wieder. Das bringt zwar keine großen Schwierigkeiten mit sich, aber ich würde gerne wissen, was der Grund dafür sein kann.

(Johab Rendtarff, Frankfurt)

Der Harddisk-Controller ist hier wohl zu langsam und verkraftet die 40 MHz externen Takt des DX2/80-Prozessors nicht ganz. Das kommt leider vor; zum Beispiel haben auch Grafikkarten von ATI in der VLB-Version dieses Problem. Da hilft nur, den Controller gegen einen anderen Typ auszutauschen oder den Computer niedriger zu takten.

Falls Sie einen Cache-Controller besitzen, werden Sie sich von dem aber wohl kaum trennen wollen. In dem Fall sollten Sie also in den sauren Apfel beißen und lieber einmal mehr auf die Reset-Taste drücken.



Verdrehte Welt: Alte Spiele (wie hier Wing Commander I) werden auf besonders schnellen Computern erst dann spielbar, wenn Sie den internen Cache abschalten.



Sponsored by:



Apple Computer



Microsoft

SIEMENS
NIXDORF

Co-Sponsor:



bits & fun '95

Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M,O,C, München
Lilienthalallee 40

Tel.: 089-5107-284

Internet: <http://www.west.de/activity/bits&fun.html>

Wir danken:

Abendzeitung

 Bayerischer
Rundfunk

CHIP









PCgo!

Vermutlich langsam

Ich besitze einen Computer mit einem AMD486DX/4D und wollte das System mittels eines DX4/100 den immer größeren Anforderungen anpassen. Den korrekten Einbau aller Teile habe ich selber vorgenommen, nur das BIOS wurde von Vabis ausgetauscht, denn die neue CPU wurde vom alten BIOS nicht erkannt.

Tests mit der neuen CPU ergaben folgende Werte: 3DBench 47,6 Bilder/s, VGA-Speed 153 MHz und 73,2 Bilder/s; Thru-put 0,68 schneller als ein 486er mit 50 MHz. Das weist aber alles nicht auf eine optimale Geschwindigkeit hin. Wie kann ich nun herausfinden, ob ein Hardware-Fehler vorliegt?

(Marcus Richter, Siegen)

Die Werte der verschiedenen Programme erscheinen uns für Ihr System einigermaßen passend. Der Wert von 47,6 Bilder/s deutet auf eine geringfügig zu langsame Grafikkarte hin. Das können Sie nur ändern, wenn Sie sich eine neue Karte zulegen. Allerdings sind bei einem DX4/100 auch nur Werte bis zirka 53 Bilder/s drin. Für diesen kaum zu bemerkenden Leistungsgewinn sollten Sie nicht nochmal Geld ausgeben. Auch der Thru-put-Wert ist normal. Wir erhalten selbst auf einem Pentium/90 keine dramatisch höheren Werte.

Doppelt oder dreifach

Vor wenigen Wochen kaufte ich mir ein neues Motherboard, bestückt mit einem i486DX4/100. Nun wollte ich die externe Taktfrequenz auf 40 MHz »jumpen« und diese dann mit dem Faktor 2,5 multiplizieren (der Jumper für 2x-, 2,5x- und 3x-Takt ist auf dem Motherboard vorhanden), um auf 100 MHz zu kommen. Obwohl der Jumper richtig gesetzt war, lief der Computer nur mit 80 MHz und wies einige Mucken auf (Abstürze). Ich würde nun gerne wissen, wie ich doch noch auf die 40 bzw. 50 MHz komme.

(Heika Meyer, Westerwäldersee)

Sie müssen gar nichts machen, denn Sie haben automatisch 100 MHz, wenn der Prozessor extern mit 33 MHz getaktet wird. Die Takt-Verdreifachung erledigt er selber. Belassen Sie den Jumper auf 33 MHz und 3x-Takt, dann läuft alles genau so, wie in jedem anderen 486er-Motherboard. Die Abstürze kamen wahrscheinlich dadurch zustande, daß die 40 MHz der Bus des Boards nicht mehr verkaufte. PCI darf generell nur bis 33 MHz hochgejubelt werden und einige VLB-Boards vertragen die 40 MHz nicht.

Spiele und Notebook

Vor kurzem erwarb ich ein Pentium/90-Notebook. Da ich auch unterwegs einem Spielchen nicht abgeneigt bin, installierte ich unter anderem das Programm »Game Wizard«. Der Aufruf dieses Programms verursachte aber nur die Darstellung wirrer Zeichen, gefolgt von einem kompletten Anhalten des Systems. Nach der Installation eines separaten VESA-

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten
Tipp und Tricks und umdrehen PCs

Treibers kam es zu einem erstaunlichen Effekt: Das LCD wurde in einigen Bereichen deutlich heller, beinahe weiß. Das System ließ sich nun mit <Strg><Alt><Entf> warmstarten, von dem

Oberfläche des Game Wizard sah ich trotzdem weiterhin keine Spur.
(Stefan Riske, Salzgitter)

Der Game Wizard hängt sich recht clever in die Tastaturabfrage eines PCs. Nicht alle Notebook-Computer sind allerdings genau so aufgebaut, wie ein Standard-PC. Wenn da etwas anders läuft, bekommt der Game Wizard Informationen von der Tastatur zugespielt, mit denen er nichts anfangen kann und durch die er sich dann aufhängt. Da hilft leider nichts, den Game Wizard können Sie auf Ihrem Notebook nicht verwenden. Ähnlich verhält es sich mit dem VESA-Treiber; auch der müßte speziell für den Grafikchip Ihres Notebooks angepaßt sein. Einzige Chance: Fragen Sie Ihren Händler nach einem passenden VESA-Treiber.

Jahrtausendfieber

Als ich den Testbericht der Millennium las, war ich einfach hin und weg. Mein Sparschwein zeigte mir allerdings nur gähnende Leere. Da dachte ich, ich frage mal nach, ob sich die Anschaffung der Millennium überhaupt lohnt. Ich besitze von Elsa eine »Winner 1000 Trix« mit 2 MByte DRAM. Ist der Geschwindigkeitsunterschied zwischen der Millennium- und der Trix-Karte wirklich so groß?

(Gidal Gerdes, Hamburg)



Die Millennium-Karte von Matrox ist zwar unter DOS sehr schnell, aber auch teuer. Interessant wird's erst mit 3D-Spielen.

Kurzer Blick ins Heft 8/95, Seite 132: Die Winner 1000 Trix schafft unter Super-VGA (640 x 480) eine Datenrate von 23199 Byte/s, die Millennium dagegen 48759 Byte/ms, also rund das Doppelte. Bei Spielen wie »Wing Commander 3« merkt man den Unterschied schon, allerdings ist die Millennium-Karte auch rund doppelt so teuer. Für einen Unterschied, den man nur »spürt« ist das wohl etwas viel Geld, zumal Sie für die andere Karte bereits Geld ausgegeben haben. Wer dagegen nach keine Karte besitzt oder vielleicht endlich mal seine alte ISA-Karte ersetzen will, für den ist die Millennium eine feine Sache.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Gruber Str. 46 a, 85586 Paing
Oder per E-Mail:
treff@pcplayer.mhs.compuServe.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückparta oder frankierte Rückumschläge mit.

MESS MÜNCHEN
INTERNATIONAL



Created by: Fabian Miczek,
13 Jahre Gymnasium Kirchweh

Sponsored by:

SWIN

PCgo!

PLAY

VIDEO
GAMES



bits & fun '95

Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M.O.C. München
Lilienthalallee 40

Die Sponsoren der bits&fun'95:

Apple Computer



Microsoft

SIEMENS
NIXDORF

Co-Sponsors:

vectorsoft

Tel.: 089 5107 284

Internet: <http://www.west.de/activity/bits&fun.html>





Sie wallen Ihre Meinung über PC Player las- werden oder sich zu allgemeinen Computerthe- men äußern?

Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Paing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs. campuserve.cam».

Pentium vs DX4

Wenn ich es richtig in Erinnerung habe, hattet Ihr vor nicht allzu langer Zeit die These aufgestellt, für PC-Spiele sei aus diversen Gründen nicht ein Pentium-Prozessor die 1. Wahl, sondern der DX4/100. In letzter Zeit taucht aber bei »empfohlen« immer öfter »Pentium« auf (sogar mit nur 60 Mhz), und bei der Ankündigung des November-Hefes heißt es sogar: »Der ambitionierte Spieler wird mit seinem 486er nicht mehr so recht glücklich.« Also, was gilt denn nun?

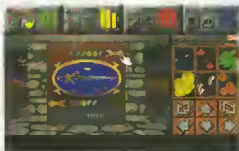
(Frank Giesler)

Unsere damaligen Aussagen bezogen sich auf einen Vergleich zu Pentium-60-Systemen. P/90- oder gar P/120-PCs, die erst seit kurzem in halbwegs erschwingliche Preisbereiche gerutscht sind, bringen hingegen mehr Leistung als ein DX4/100. Da wir bei den »Empfohlen«-Angaben keinen unübersichtlichen Wirrwarr veranstalten wollen, haben wir uns hier auf den P/60 eingeschossen; der DX4/100 bringt ähnliche Leistungen. Daß ein ambitionierter Spieler ohne einen Pentium mit mindestens 90 Mhz Probleme bekommt, ist ein ganz neuer Trend. Immer mehr Programme bieten 3D-Grafik optional auch in hoher SVGA-Auflösung an – ein Genuß, der ohne dicken Pentium oft in Geruch ausartet.

Sag' mir, wieviel Pixeln steh'n...

Vor etwas mehr als einem Jahr bekam das SSI-Rollenspiel »Ravenloft: Strahd's Possession« von Euch eine 62er-Wertung, also nicht unbedingt empfehlenswert. Hauptkritikpunkte waren die »zähe« und langsame Grafik, das »dumpe« Kampfsystem, die »dürftige« Technik und die vielen Gegenstände, die überall herumstehen und eigentlich keine besondere Funktion haben.

Ich weiß, es ist etwas lange her, aber ich verstehe nicht, wie Ihr Euch letztes Jahr darüber beschweren konntet, daß Ravenloft veraltet war, und ein Jahr danach »Dungeon Master 2«,



Grafik alleine bringt's auch nicht: Dungeon Master 2 wurde wegen seiner spielerischer Qualitäten milde bewertet.

das grafisch und technisch viel schlechter ist als Ravenloft, eine bessere Wertung geben konntet. Die Ravenloft-Grafik ist zwar nicht das Beste, was je zu sehen war, aber allzu pixelig ist sie nicht. Zudem ist sie mindestens genauso schnell, wie die VGA-Auflösung von »System Shock«.

(Tristan Siegent)

Das wäre ja traurig, wenn alleine die Grafik über unsere Gesamtwertungen entscheiden würde. Grafisch ist Dungeon Master 2 nicht imponanter als Ravenloft, aber spielerisch hat es uns besser gefallen – deshalb die höhere Wertung. Aus dem gleichen Grund hinkt der Vergleich mit System Shock gewaltig; mal ganz abgesehen davon, daß dort auch unter Standard-VGA die Grafik wesentlich besser aussah. Meinen zumindest unsere Tester...

Subventioniert OS/2!

Es geht um den Leserbrief »Microsoft-Komplex« von Stephan Seitz. Ich fürchte fast, daß nach diesem Brief eine wahre Flutwelle von (gesalzenen!) Antworten der Windows 95-Fans kommen wird. Damit wäre dann auch in der PC Player der Streit zwischen Win95 und OS/2 ausgebrochen.

Versteht mich nicht falsch: Ich kann und will niemandem den Mund verbieten, aber ich halte die PC Player für die falsche Plattform. Momentan besitze ich weder Win95 noch OS/2. Solange die Spiele, die mir gefallen, unter DOS problemlos laufen, sehe ich keinen Grund für einen Umstieg. Und es soll nicht vergessen werden: OS/2 ist schon länger auf dem Markt als Win95 (wenn ich mich nicht irre, hat IBM aufgrund dieser Tatsache erhebliche Mengen Schampus vergossen!). Wenn dafür keine Spiele angeboten werden, dann trifft Microsoft bestimmt keine Schuld daran! Außerdem wurde bei den großen Computerketten doch OS/2 beim Kauf eines PCs beigelegt; an der mangelnden Verbreitung kann es dann nicht liegen. PC-Player hat auch OS/2 einen Artikel gewidmet, also ist der Vorwurf der Einseitigkeit oder Beeinflussung nicht gerechtfertigt.

Aus diesen Gründen ist der 3. Vorschlag (gesetzliche Beseitigung der »Monopolstellung«) sehr erhellend. Wie soll das gehen? Steht demnächst im Computerladen ein Polizist mit Schreibblock und zählt durch? Und wenn ich dann komme, heißt es »Tut mir leid, Sie dürfen kein Win95 kaufen. Sie müs-

sen OS/2 erwerben«? Oder werden dann bei Firmen, die Win95-Software produzieren, Razzien durchgeführt? Oder wird Win95 indiziert? Oder soll OS/2 subventioniert werden? Oder eine neue Win95-Steuer? Wie gesagt: sehr erhellend.

In einer freien Marktwirtschaft kaufe ich mir das Betriebssystem welches mir am besten gefällt. Und wenn es eben jenes vom Marktführer ist und das einigen Leuten nicht paßt, dann stört mich das nicht. Im Endeffekt muß

ich mit dem System arbeiten – und nicht jemand, der mir aus was für Gründen auch immer etwas »besseres« aufdrücken möchte.

(Holger Nösekabel, per E-Mail)

Computer

Created by: Felix Pietsch,
14 Jahre, Staatl. Realschule Habburg

Sponsored by:

AMIGA

PCgo!

PLAY
VIDEO
GAMES



verbinden

bits & fun '95

Informations- und
Verkaufsshow für
Computer und Kommunikation

24.-26.11.1995
M.O.C. München
Lilienthalallee 40



Die Sponsoren der bits&fun'95:

Apple Computer

IBM

Microsoft

SIEMENS
NIXDORF

Co-Sponsor:

vectorsoft

Tel.: 089-5107-284

Internet: <http://www.west.de/activity/bits&fun.html>



Religiöse Ausmaße annehmenden Betriebssystem-Debatten stehen keinesfalls auf dem Wunschzettel unserer Redaktion. Ältere Semester erinnern sich schauernd an ähnliche Fehden der Vergangenheit: Atari XL gegen Cammadare 64, Atari ST gegen Amiga, Sega gegen Nintendo... zu viele Kreuzzüge können langweilen.

Wenn Micraprase mit Domark...

Ich will einmal ganz frech den Absatz mit den Lobeshymnen für Eure Zeitschrift überspringen und gleich zum Thema kommen: Ich (hoffnungsloser Micraprase-Fan) bin seit 1 Jahr Abonnent Eurer Zeitung und versuche die Unterhaltungsindustrie aufmerksam zu verfolgen. Doch seit einigen Wochen stehe ich vor einem Problem. Jedemal wenn »Domark« eine Anzeige in Eurer Zeitschrift veröffentlicht, wird im Inseratenverzeichnis »Micraprase« als Firma abgedruckt! Wie darf ich das verstehen?

Auch habt Ihr vor einiger Zeit in einem Messebericht Bill »Wild« Stealeys neue Firma vorgestellt. Doch die erwähnten Programme wurden bei Euren Tests unter »Hersteller« einem ganz anderen zugeordnet. Ein Beispiel: »Apache Langbow« in Ausgabe 10/95. Bitte klärt mich auf!

(Erich Kerner, per E-Mail)

Micraprase kooperiert in Deutschland mit Domark zusammen, was den Marketing- und Vertriebsbereich angeht. Das bedeutet auch, daß Micraprase für Domark Anzeigen bucht. Beide Firmen sind aber unabhängig; da hat niemand den anderen heimlich gekauft. Die Simulation Apache Langbow wurde in England bei Digital Integration programmiert. Bill Stealeys neue Softwarefirma hat sich lediglich die Vertriebsrechte für den US-Markt gesichert.

Muffensausen bei PC-Spielern?

Ich habe seit etwa zwei Jahren einen PC und bin ganz froh, daß es so viele gute Spiele dafür gibt. Leider produzieren die Softwarefirmen immer mehr Programme, für die man ständig neue Hardware kaufen muß. Ich kann mir keinen neuen PC leisten und darum schaue ich immer öfter einmal in die Videospiel-Ecke. Die neuen Konsolen sind sehr leistungsfähig und können es sicher mit einem schnellen PC aufnehmen – zu einem deutlich billigeren Preis. Da ich mich doch für die neuen Konsolen interessiere, wäre ich froh, wenn Ihr einmal einen größeren Vergleichstest zwischen PC und 32-Bit-Videospielen bringen würdet.

(Roman Studer, per E-Mail)

In PC Player werden wir dieses interessante Thema aus Platzgründen eher kompakt abhandeln. In dieser Ausgabe findet man z.B. einen Bericht über die deutsche Playstation. Ausführliche Vergleichstests zwischen den diversen neuen Spiel-

systemen und dem PC bietet hingegen unser aktuelles Sonderheft »CD Players«, das bereits erschienen ist. Auf insgesamt rund 100 Seiten gib't natürlich auch Tests der 32-Bit-Konsolenspiele, die bis Anfang '96 in Deutschland erscheinen werden.

Return of the Hardware-Malus

Früher las man einen Bericht über ein neues Spiel, das tolle Grafik und ebenso guten Sound hat und man konnte es in gleicher Qualität auch zu Hause genießen. Hierbei spielte ich auf Cammadare 64, Amiga und Atari ST an.

Damals halten die Programmierer nach alles aus den Kisten raus. Man konnte seinen Rechner 5 Jahre lang behalten, ohne ins technische Hintertreffen zu gelangen, aber heutzutage? Da darf man alle 1 – 2 Jahre 1000 – 2000 Mark in seinen PC stecken, um die neuesten Programme spielen zu können. Hier ein wenig Speicher mehr, dort ein Matherbaard mit neuer CPU. Wer sein Geld laufend in neue Hardware stecken muß, hat halt weniger für die eigentlichen Spiele über.

Ärgerlich bei der ganzen Sache ist, daß die technische Leistung nicht in Ever Bewertungssystem mit einfließt. Hier wird ohne lange Überlegung einfach drunter geschrieben »Empfehlen: Pentium 90, 16 MByte RAM«. Das kann sa nicht weitergehen. Wenn sich z.B. eine Firma viel Mühe gibt, das Spiel auch auf kleineren Rechnern spielbar zu gestalten, dann haben die mehr Punkte verdient als eine Firma, die alles über reine Rechenpower macht. Sicher ist es bei der ganzen PC-Technik nicht einfach zu realisieren, aber man sollte schon mal einen Anfang machen. Wie wäre es, wenn man die Hauptbewertung auf einen Einsteiger-PC in der 2500-Mark-Klasse bezieht und für den optimalen Rechner eine Extrabewertung. Der Einsteiger-PC kann ja jährlich neu bestimmt werden.

(Ralf Kaldewey, per E-Mail)

Blaß weil wir einen P90 für optimalen Spielegehalt empfehlen, heißt das ja nicht, daß man das Programm auf einem etwas kleineren Rechner völlig verreiben kann.

Und wie sollte sich denn sa ein »Hardware-Malus« rechnerisch bei der Gesamtwertung auswirken? Pi mal Daumen? Gerade bei heiklen Spielen wie zuletzt »NHL '96« beten wir doch im Text ausführlich runter, auf welchem System man mit wieviel Detailstufen noch seinen Spaß hat. Diese Methade halten wir für sinnvoller, als die Einführung von diversen Gesamtwertungen, die nach Rechnerklassen gestaffelt sind.



Unser Sonderheft »CD Player« widmet sich PC, 3DO, Saturn und Playstation.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhleser@pcplayer.com« bzw. »mhleser@pcplayer.mhs.computer-service.com« (Internet). Unsere Pastaschriften: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85548 Pfing. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

◆ VIEL TEST ZUM FEST

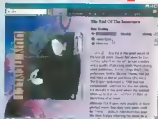
Sie halten die vorliegende PC Player-Ausgabe schon für dick und mächtig? Dann warten Sie mal den Testteil im nächsten Monat ab! Egal ob **FIFA '96**, **Wing Commander 4** oder **Stanekeep** – die großen Softwarefirmen haben reichlich Testmuster ihrer Weihnachts-Blockbuster versprochen.

◆ IHR KINDERLEIN KOMMET

Sie suchen nach ein pädagogisch wertvolles Geschenk für den PC-verrückten Nachwuchs? Beim Detektiv-Abenteuer **Carmen Sandiego Junior Edition** bekommen die Kids eine gute Portion Geographie-Wissen ab.

◆ SÜSSER DIE GITARREN NIE KLINGEN

Mit »Cinematica« hat Microsoft schon die Film-Fans begeistert. Jetzt bekommt auch der Rock'n Roll seine geschniegelte CD-ROM-Enzyklopädie verpaßt. Unser Test klärt, welche Stärken und Schwächen **Music Central '96** hat.



WORK
IN PROGRESS

PC
PLAYER

PC
PLAYER

1/96

Spielbare Schnupper-
versionen der Weihnachts-
Hits gibt's auf der nächsten
CD von PC Player plus

► DIE DEMOS DES JAHRES

Die nächste CD-ROM von PC Player plus sollten Sie lieber nicht verpassen. Wenn die Ankündigungen der Softwarefirmen alle eintreffen, erwarten Sie spielbare Schnupperversionen von besonders heißen Titeln. Sie riskieren stramme Schüsse bei **NHL Hackey '96**, erforschen die

Bullfrag-Katakamben von **Dungeon Keeper**, fliegen eine Probemission in **Wing Commander 4** und erleben den 3D-Temporausch von **WipeOut**. Das ist nur ein Auszug aus der Liste von spielbaren Demos, mit denen wir für die CD-ROM von PC Player plus 1/96 rechnen.

► DIE HARDWARE DES JAHRES

Alle Jahre wieder blickt unsere Redaktion zurück auf den Hardware-Schwall – und filtert nochmal richtig aus. Was hat uns 1995 wirklich begeistert? Welche **Hardware-Erweiterungen** sind definitiv ihr Geld wert? Wir küren die Kaufempfehlungen des Jahres in allen wichtigen Kategorien von der Grafikkarte bis zum Joystick.

► DIE SPIELE DES JAHRES

Wer bringt am meisten Spaß; wer ist der größte Langweiler? In allen nur denkbaren Kategorien werden wir das **Spielejahr 1995** analysieren. Losgelöst von den früheren Wertungen wird offiziell entschieden: ist Cammand & Conquer unser Spiel des Jahres? Oder NHL '96? Magic Carpet 2? Descent? Oder doch Wing Commander 3?

Joysticks, Grafikkarten,
CD-ROMs & Co.: So
verbraten Sie Ihr
Weihnachtsgeld am besten.

Einer wird gewinnen: PC
Player kürt die besten Spiele
des Jahrgangs 1995.

PC PLAYER
1/96
erscheint am
6. Dezember

Alle dies und viele weitere Spiele-
tests, Tips, News und Features
rund ums PC-Entertainment war-
ten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr!
Aufgrund von Terminänderungen bei
den Spieleherstellern kann es zu
kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Übersetzung des Monats: Der perfekte General

Narbert Gürich aus Neuss war so freundlich, uns auf diese Highlights aus der deutschen Anleitung

zu »Perfect General 2« hinzuweisen. Wenn auch Sie eine putzige Übersetzung entdecken, dann bitte kurze Meldung beim

DMV Verlag, PC Player, Kennwort »Finale«, Gruberstr. 46 a, 85586 Paing.

Werbung des Monats

Souverän wie wir sind, haben wir auf dieser Seite auch ein Eckchen für eigene Glanzleistungen frei. Allerdings muß unsere Redaktion angesichts eines neuen PC Player-Werbemotivs entschieden feststellen, daß sie mit der Gestaltung des Meisterwerks nichts zu tun hatte – solche anspruchsvollen Jobs übernehmen spezialisierte Agenturen. Angesichts des wirren Jünglings, der in einigen anderen Zeitschriften für PC Player wirbt, scheinen Interpretationsversuche angebracht. Beunruhigte Leser fragen an: »Was soll uns dieses Motiv sagen?«. Hier einige Theorien der Redaktion:



Hallo
ich habe mir gerade The Perfect General 2 von QQP gekauft. Des Spiel ist ein OK, aber die deutsche Anleitung
Als ich mir die Letztseiten angesehen habe, mußte ich sofort ein FINALE denken, denn die in dem Handbuch gehaltenen Wortspiele scheinen geradezu danach hier vermerkt zu werden.
Hier ein paar kurze Beispiele:
»Falls Sie das Übersetzungsverzeichnis in dem der Perfekte General II installiert ist.« (Seite 8)
»Die Soundblaster-Komplett-Testzeit.« (S. 7) MM Tonspiel ist wohl Soundboard gemeint?
»Falls die Soundblaster-Komplett-Testzeit wie doppelter Zeitabstand, 7m oder Stunden Abgabe Probleme verursacht.« Mit doppelter Zeitabstand ist wohl Microsoft's DoubleSpace gemeint.

10 NEUE DEUTSCHE SPIELE-NAMEN

Man soll die Fremdsprachenkenntnisse des deutschen Durchschnittsbürgers nicht überschätzen. Die Softwareindustrie wird jedenfalls vorsichtig: Nachdem sie uns jahrelang englische Zungenbrecher vom Schlage eines »Buzz Aldrin's Race into Space« vorsetzte, bekommen immer mehr PC-Spiele deutsche Namen verpaßt. Aus »Full Throttle« wurde »Vollgas«, aus »Scream« der »Beifuss«. Wie die Germanisierung weitergehen könnte, hat unser Sprachschutts-Team hochgerechnet.

Deutscher Titel	Originalname
»Deutsche Touristen sichern sich zwei Quadratmeter Strand-Territorium auf Mallorca«	Command & Conquer Tower Assault
»Unkippende PC-Gehäuse«	Destruction Derby
»Ich hab' dem Stangl mein Auto geliehen. Was soll da schon passieren?«	Across the Rhine Magic Carpet 2
»Umzug des Bundestags von Bonn nach Berlin«	Alone in the Dark
»Teppich-Wochen bei Ikea«	Choas Continuum
»Hab' ich diesen Monat eigentlich die Stromrechnung bezahlt?«	Creature Shock
»Einen Tag vor Redaktionsschluß in der Gruberstr. 46 a«	Kaiser Deluxe
»Margendlicher Blick in den Badezimmer-Spiegel«	Apache Langbow
»Die schönsten Champions-League-Analysen von Franz Beckenbauer«	
»Bleigehisch fliegen großes Hubschrauber«	

»Zwei Bier für den jungen Mann, bitte!«
»Wir haben im Grafik-Programm gerade die Funktion entdeckt, wie man aus wohllos herausgepickten Bildschirmfotos lustige Kugeln machen kann.«
»Blindeinwitze sollten auf den männlichen Teil der Bevölkerung ausgeweitet werden.«
»Der größte »Härte-test« besteht darin, sich 30 Sekunden lang dieses Motiv anzusehen.«
»Ich hab' da nen daafes blanden Cousin, der sich ständig Baldriantröpfchen reinzieht. Habt ihr nicht nen Job für ihn?«
Weitere Interpretationen nehmen wir unter dem Kennwort »Anti-Werbung« entgegen.

tikis MS-SpieldOSE



»Das muß eine Verwechslung sein!«

KREISCH! WO IST PADDY?

Und da sage mal einer, Telekom-Online bietet keine spannenden, nervenzersetzenden Attraktionen! Das irische Gröl-Rotzlöffel-Malheur »Kelly Family« ist auch online aktiv, um seinen darrenden Fans das Taschengeld aus der Nase zu ziehen. Da es vom Stanginator immer noch keine Online-Seite gibt, bleibt Hardrock-Fans angesichts von soviel Kelly-Klebrigkeit nur der Griff zum Magenbitter.



BEVOR SIE TEURE HARDWARE KAUFEN:

MULTIMEDIA WAR GESTERN NEW MOTION IST HEUTE



SIE BEKOMMEN

- Video Software-Decoder für Windows
- Fullscreen-Darstellung auf schnellen PCs, Anpassung der Bildgröße möglich
- Echtfarben, 256 Farben oder Graustufen wählbar
- Formate: Video-CD, CD-I (white book), Photo-CD, MPEC, Audio-CD, CD-ROM
- Beliebige Audio Konfiguration (Stereo, Mono, 8 Bit, 16 Bit)
- Unterstützung von gängigen Grafikbeschleunigern
- Vielfältige Möglichkeiten der Bild- und Tonsynchronisation
- Optimale Anpassung durch Einstellung der Framerate
- Automatisches „browsing“ der jeweiligen CD beim Start
- Anzeige von Spielzeit, Restlaufzeit und CD-Format
- Einstellung der Lautstärke direkt aus dem Programm heraus
- So einfach zu bedienen wie ein Videogerät

SIE BENÖTIGEN

Personal Computer (optimal PENTIUM) nach MPCII-Standard
Windows 3.11, Windows95 oder Windows NT (mit viel RAM)
Soundkarte (damit es knallt) und ein CD-ROM Laufwerk (sowieso)

Telefon
02369-916710
INFO-LINE

02369-916790
Telefax

Unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich im gutsortierten
Fachhandel und den führenden
Konsumentenmärkten.

Software
WIR MACHEN GUTE HARDWARE PREISWERT!

TopWare

**SCHLUSS MIT RUMGRÖLEN UND AUSPFEIFEN.
SIE FUSSBALLEXPERTE. JETZT WIRD'S ERNST.**



Jetzt im Handel auf PC, PC CD-ROM und Amiga

ANCO

Mal ehrlich: Ihren Verein würden Sie doch ganz anders führen. Einen anderen Trainer hätten Sie auch geholt. Und die Dinge, die manch Stürmer verzieht, hätten Sie powieso versenkt. Okay. Bei Willi Lemke, Fußballmanager können Sie zeigen, was Sie draufhaben. Auf dem Rasen und hinter den Kulissen. Aber jammern Sie nicht, wenn Sie sich plötzlich in der zweiten Liga wiederfinden. Oder heißen Sie Bertl?

WILL LEMKES
Footballmanager

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112